PENTIUM ODHAJA, PRIHAJA CORE 2, OKNA NA MACU, DOMAČI ROBOTI, GEFORCE 7950 GX2

www.joker.si

155

junij 2006, letnik XV, 1390 SIT (5,80 EUR)

Joker

DVD

E3: VELIKO IGER IN WII TER PS3

FIZIKA V IGRAH IN TESTIS KARTICE PHYSX

ELECTROPLANKTON

POLETNI ČRKOŽER

Wii? Wiii!



OPISI: RISE OF LEGENDS, HEROES OF MIGHT AND MAGIC V, HITMAN: BLOOD MONEY, HALF-LIFE 2 EPISODE ONE, TABLE TENNIS

NEW SUPER MARIO BROS.

THE DA VINCI CODE

Mobizabava

BARVNA OZADJA

NALOŽITE SI BREZPLAČNO ZABAVNO VSEBINO NA VAŠ MOB

C2247 · C2248 · C2249 · C2252 · C2262 · C2253 · C2254 · C2255

C2256 · C2257 · C2258 · C2259 · C2263 · C2264 · C2265

Pošljite SMS: GET KODA na številko 3333!

Primer:

GET C2257

pošljite na

Realtones

Himne:	
SRBIJA IN ČRNA GORA	C4236
HRVAŠKA	C4237
BRAZILIJA	C4238
NEMČIJA	C4239
ARGENTINA	C4242
ITALIJA	C4243
FRANCIJA	C4244
ŠPANIJA	C4245
Efekti:	
GOAAAAAAAAAL	C4246
FINAL WHISTLE	C4247
HORN	C4248
GOAAAAAAAAAL OFFSIDE	C4249
FANTASTIC GOAL	C4252

NAGRADNA IGRA

otok Kos »plavajoči vrt



agrada: Grčija, otok KOS, Hotel Pyli Bay 3* All inclusive za 2 osebi, 7 dni

(v aranžma je vključeno tudi zavarovanje in letališka taksa ter brezplačno parkiranje na letališču)

dhod: 05.07.2006 z letališča Ljubljana

Žrebanje: 23.6.2006

Za sodelovanje v nagradnem žrebanju, pošljite SMS

GET GRCIJA

na številko 3333

te 3 GRATIS grško obarvane vsebine.

ANIMIRANA OZADJA

C3244 · C3245 · C3246 · C3247 · C3248 · C3249

MOBISEX

Pošljite besedilo pod sliko na številko 6666 in izkoristite GRATIS ponudbo kluba Mobisex!

SEX A72 · SEX A73 · SEX A74 · SEX A75 · SEX A76

Primer: pošljite SEX A73 na št. 6666

Mobizabava klub: vsak, ki pošlje GET koda (ki se nahaja zraven posamezne zabavne vsebine) na številko 3333 in izkoristi gratis ponubo, postane član kluba Mobizabava. Kot gratis si lahko naložite samo eno zabavno vsebino iz vsake kategorije, vsaka nadaljnja vsebina stane 300 SIT (1,25 €). Poslan SMS je po ceniku operaterja, prejet SMS je brezplačen. Cena gratis vsebine je 0 SIT (0 €), cena vsake nadaljnje vsebine je 300 SIT (1,25 €). Vsi sodelujoči, ki potrdijo splošne pogoje postanejo člani kluba Mobizabava in en krat tedensko prejmejo zabavno vsebino v vrednosti 200 SIT (0,83 €). Za odjavo iz kluba pošljite SMS z vsebino GET STOP na 3333. Pogoji storitve so objavljeni na spletni strani www.mobizabava.si. Mobisex klub: Vsi ki izkoristijo gratis ponudbo kluba Mobisex in potrdijo splošne pogoje kluba, bodo enkrat tedensko prejeli galerijo erotičnih slik v vrednosti 200 SIT (0,83 €). Cena prve gratis vsebine je 0 SIT (0 €), cena vsake nadaljnje vsebine je 300 SIT (1,25 €). Za odjavo iz kluba pošljite SEX STOP na 6666. Več na www.mobisex.si. Za obe storitvi velja: podprti so telefoni z barvnim zaslonom, polifoničnim zvonenjem, aktiviranim GPRS in imajo omogočena naročena sporočila. Pomoč uporabnikom je na telefonu 02/461 45 95. Ponudnik storitve in vsebin je ThreeAnts Koban&Co. d.n.o.. Vsebine si lahko naložijo uporabniki Mobitela, Debitela in Simobila. Centralni paritetni tečaj: 1 EUR = 239,640 SIT Organizator potovanja je TUI d.o.o. Nagradna igra traja od 22.5. do 22.6.2006, žrebanje bo 23.6.2006. Izžrebanec potovanja mora svoje podatke posredovati v 48 urah po prejetem obvestilu oz. najkasneje do 29.6.2006. Splošni pogoji organizatorja so na voljo v vseh poslovalnicah Sonček. V nagradnem žrebanju sodelujejo vsi, ne glede na to, če potrdijo splošne pogoje kluba Mobizabava ali Mobisex, ali ne. Sodelovanje v nagradnem žrebanju ni pogojeno s članstvom v klubu.


www.canyon-tech.com
CANYON
DISTRIBUCIJA: ASBIS d.o.o., Brodišče 15, 1236 Trzin, asbis@asbis.si
Domžale: DAR d.o.o., www.dar-computers.si, 01 7216634;
Maribor: ROLAN d.o.o., www.rolan.si, 080 1820;
Ljubljana: TECH TRADE CENTER d.o.o., www.techtradecenter.si, 01 4340108;
Trbovlje: INFO DANILO ŠPITALAR s.p., www.pctrgovina.info, 03 5631300;
www.enaa.com, 080 1140;
www.mimovrste.com, 04 5837700;
JAE d.o.o., www.jae.si, trgovine Maribor Celje Novo mesto;
E-MISIJA d.o.o., www.e-misija.si, trgovine Kamnik Kranj Maribor Novo mesto;
ter vse BIGBANG in ALIANSA trgovine po Sloveniji
DISTRIBUTED BY
ASBIS

Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 155
junij 2006
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT
Sergej Hvala

UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Martin Žumer

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Joker CREAM TEAM
Aggressor, Airman, Case, Jager, LordFebo, Luni, Navi, Snail, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86,
marketing@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

Če to prebereš, imaš dobre oči. To pa zato, ker veliko drkaš.

OZNANILA

Velike predoglede je tokrat nadomestil raport z E3ja s popisom vsega zanimivejšega igronaslovja. Seveda ni izostal predogled prihajajočih konzol, opremljen z globjim in širšim vpogledom v našo panogo. Ponosni smo tudi na prvo oznanilo novega rodu procesorjev. (Se čudiš resnosti tegale besedila in odsotnosti sočnejšega izrazoslovja? Evo ti: pederlezba, cigo, mongorunkelj, čifčafčefur, žid, fračalovača, Atomik Harmonik.)

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Resnična zgodba. Nedolgo nazaj se je v mojo z vsemi tehnološkimi hudičerijami nafilano kamrico pritihotapila miš. Glede na to, da z deratizacijo prakse nisem imel (svoj čas jo je uspešno opravljal naš muc Kito, naj počiva v miru, kjerkoli se je revež že stegnil), sem se odločil za pristop po principu 'živi in pusti živeti'. Na stežaj sem odprl okno, zaprl vrata in odšel iz sobe upajo, da se bo miškača, ko bo zrak čist, prostovoljno odtihotapila ven. No, se ni. Rahlo nejevoljen sem se tako odpravil do nonota na kaščo po zarjavelo mišjo past iz obdobja druge svetovne vojne, jo opremil s pregovornim sirom in lepenko z mišjim lepilom ter se umaknil v zaledje. Ni zaleglo. (Kasneje se je izkazalo, da je bila to past za podgane.) Okej, če hoče vojno, naj bo vojna, sem si rekel. Iz kamre sem pred hišo odnesel posteljo in malodane vse pohištvo, vse temeljito pregledal ter ropotijo spet spravil na svoje mesto. Končno sem se lahko vrnil za monitor k službenemu špilanju … Dokler nisem zvečer z delcem očesa opazil sivkaste lise, ki se je vijugala po parketu. Začel sem se histerično smejati. Premagan sem bil. Pripoved ima sicer svoj (za glodalca) nesrečen zaključek, ampak važen je nauk, ki iz nje sledi. Ko sem tistega dne pred spancem podoživljal mišji incident, me je obšla sledeča misel: govori se o hudem napredku znanosti in tehnike, igričarji častimo take in drugačne simulacije, katerih poanta naj bi bilo približevanje izkušnje realnosti, v domala vsakem opisu omenjamo bolj ali manj napredno umetno pamet. A svetlobna leta daleč smo, če me je navadna poljska miš pwnala bolj kot vsi Skaarji skupaj. In veste kaj? Morda je prav tako. Naj živijo miši! (Naslednji dan sem zgrožen ugotovil, da mi je golazen prejedla mrežni kabel. Razmišljam o novem mačku.) ***Case***

OGLAŠEVALCI

Na naslovnici je zadet in/ali stekel zajec z wii-klikeri!

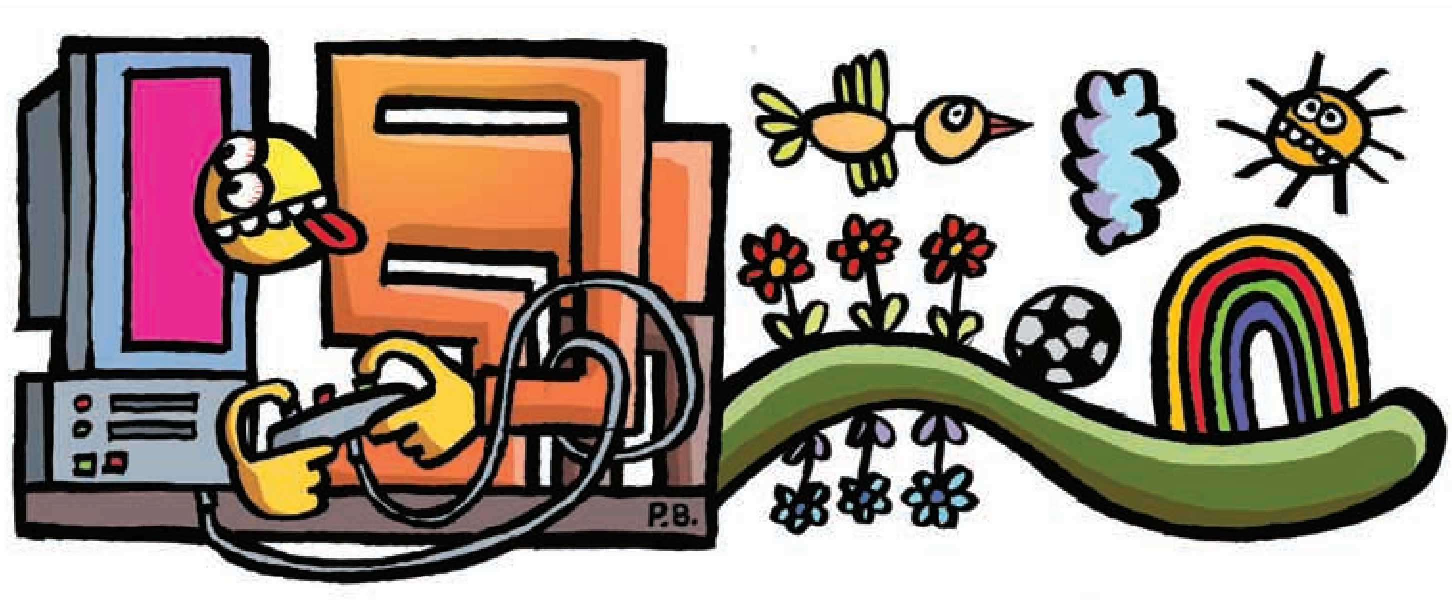
Smenj E3 bil je živ. Zaradi datumske neprikladnosti tokrat Mesto angelov izjemoma ni gostilo naše kremaste odprave, a ne glede na to informacije ne smejo izostati. Zato par strani naprej na dolgo in široko čitajte o vseh sejemskih viških ter nižkih, trendih in novitetah. Poseben poudarek je na konzolastičnem dogajanju, zakajti letošnjih analov zlata žila bo ravno vzporeden izid dveh novih dnevnesobnih drkalic, Nintendovega wiija in Sonyjevega playstationa 3. Ker se konzole menjajo na pet, šest let, je razumljivo, da so bile vse oči prvenstveno uprte v štanta konkurenčnih poševnookcev. Ne le strokovne javnosti, marveč širokih ljudskih množic. Struktura uporabnikov tovrstnih napravic se je namreč v zadnji dekadi pošteno spremenila. Če je bilo v moji rani mladosti blip-blipanje televizijskih igric le domena ozkega presredka čudakov, je že prejšnja generacija razbila stroge okvirje arkadne usmerjenosti in postala aparatus 'družinske' namembnosti. Xbox in playstation 2 sta sicer sramežljivo, a jasno nakazala težnjo po osrednji vlogi v domači digitalni zabavi.

Tako Microsoft kot Sony bosta svoja najnovejša izdelka opremila z modrožarkovnim optičnim pogonom, kar pomeni takojšen prihod najnovejše tehnologije po nizki ceni v sleherno gospodinjstvo. Resda sta pristopa tekmecev drugačna – MS svoj strojček trži kot sestavni del oziroma podaljšek računalniškega omrežja, Japonci pa se bolj nagibajo v smer komponente hi-fi. Ampak cilj je isti: nadvladati najprej dnevno sobo, potem dom. Nintendo ima po drugi plati manj širokopotezne načrte, saj se drži tistega, kar zna najbolje: originalnega in pristnega igralnega užitka. Medtem ko se druga proizvajalca kitita z gigaherci in visokoletečimi tehnološkimi kraticami, Nintendo stavi na druge elemente in wii raje kot računsko ter grafično mogočnostjo opremlja s čudom tehnikalij, podrejenih neposredno igralnosti. Ali bo njihov recept uspel, pa je drugo vprašanje. Oziraje na izkušnje in trende ljudstvo na žalost bolj pada na zloščeno podobo ter tehnično naprednost kot na vsebino in izvirnost. Laike sijoči, elegantni PSP gotovo očara prej od na videz neprivlačnega DSa, ki izgleda kot ročne igrice izpred dveh desetletij. Enako je s sobnimi modeli. Gamecube in wii sta nepoznavalsko označeni za igrači in vsak fotr ju bo pri priči zatajil ali pripisal mulcu, medtem ko bo črna špilavna postaja hudo pasala poleg velikega, tankega zaslona, kjer bo deležna postavljanja in hvalisanja na vse pretege. Poleg tega je Nintendo gotovo na slabšem pri distribucijskih kanalih. Microsoft in Sony svojo blagovno znamko širita skozi ustaljeno mrežo, prvi po računalniških, drugi po avdio-video kanalih, dočim so drkalice Nintendov edini izdelek in mora vselej ponovno prebijati led. No, proizvajalec in videz šatulje gor ali dol, povedati želim nekaj drugega. To, da so špilavne konzole le korak od tega, da postanejo čisto polnopravni domačinski element, tako kot mikrovalovka, pralni stroj ali teve. Poleg splošne osveščenosti namreč uspešnemu prodoru igralnih obtelevizorskih komponent botruje širok nabor zabavnjaških možnosti, ki že lep čas niso omejene na zlato četvorko klasičnega streljanja, dirkanja, tepežkanja in poskakovanja. Igratorji tipa mikrofon, kamera, brenčalo in nenazadnje prihajajoče wiijevo nunčakasto zmene ter pripadajoče nenavadne vsebine približajo igrarstvo še takemu joypadofobu in igromrznežu. Hkrati pa je tosortne, torej drugačne, napredne in sveže igralne izkušnje, moč najti edino na konzolah. PC je resda vsezmožna naprava in za določene, standardne tipe iger tudi ostaja nadmočna. A njegov ustroj in stanovanjska umeščenost – navadno biva v kabinetu / delovni / otroški sobi – ga naredita ze nepraktično družinsko-zabavnjaško mašino. Ultražurerskega špilovja, kot so karaoški Singstar, telovadni Eyetoy, kvizniški Buzz in prisrčni Mario Party, na računalniku ne bo nikoli, na konzolah pa bo tega vse več. Če sta bila donedavna PC in konzola še konkurenca oziroma igričarska izbira ali-ali, se to s prihodom xboxa 360, playstationa 3 in wiija spreminja. Komurkoli je nabijanje špilov v veselje (in mu denarnica to dopušča), bo imel ob abaku obvezno še eno drkalo za TV. Če zaradi drugega ne, zavoljo onih posebnih, družabnih iger, pri katerih se z intuitivnim, takoj privadljivim kontrolerjem zavališ na kavč vkup z računalniško sicer neizobraženo familijo ali obiski in se že naslednji trenutek noro zabavaš.

Vse te novotarije pa bodo v sodelovanju s sorodnimi tehnologijami – z novim veletelevizorjem in prihodom TV-programa v visoki ločljivosti – rezultirale v vsaj eni negativnosti. Ljudje, zlasti mladiči, bomo preživeli še več časa med štirimi stenami, bolščeč v zaslon, namesto da bi se družili, rekreirali in bili izletniški ali se učili oziroma opravljali hišniško-gospodinjska dela. Konec koncev je ekonomsko edino upravičeno, da karseda uporabljaš aparature, za katere si vrgel več evrskih tisočakov. To, da televizija zavdaja kinu, je le komercialno toženje kinematografov: dosti hujša težava je socialne narave. Že tanova ročna onegaja sta normalni ljudski družabnosti in počitku od digitalij naredila medvedjo uslugo. Namesto okrog žoge je mulčad na dvorišču zbrana okoli elcedejčka, na šitoarju ne beremo več rumenega tiska, marveč drgnemo DS, in svetloba brlivke, ob kateri smo si nekdaj kvarili okularje ob branju v postelji, se je umaknila siju PSPja. Zato ne glede na veselo pričakovanje nove konzole slehernemu čitavcu velim sledeče. Zdaj, ko so mimo vse šolske prilike in neprilike, ko se zunaj kaže solnce žarko in ko cunjice same letijo raz mladenk, si vzemi frej od elektronskih zasvojevalnikov (sem kajpakda sodi tudi mn3njalo) ter izkoristi poletje tako, da se boš septembra lahko ozrl nazaj in se radostno spomnil dobro preživetih dveh mesecev. Zabavaj se po starošolsko. Plezaj, plavaj, tekaj, potuj. Namesto Call of Duty 2 pojdi s klanovci v hosto na pain(t)ball, nalinijsko dirkanje zamenjaj s tapravimi gokarti, odpovej se Singstaru in znane popevke kruli ob tabornem ognju. Pa s svojih analognih pustolovščin nam piši razglednico – eno od njih bodemo septembra izžrebali in nagradili s hodimožem. Vendar ne s kasetnikom, tukaj so ničle in enice bolj na mestu.

Že tanova ročna onegaja sta normalni ljudski družabnosti in počitku od digitalij naredila medvedjo uslugo. Namesto okrog žoge je mulčad na dvorišču zbrana okoli elcedejčka ...

David Tomšič



Jokerjev zavrski ljubljanski avtobus

Maja se je Ljubljanskemu potniškemu prometu pridružila nova zver. Če kje to 13-metrsko beštijo ugledate, jo pocvirnajte, kolikor vas neso pete, saj z njo ne gre bedrc zobati. Drugače



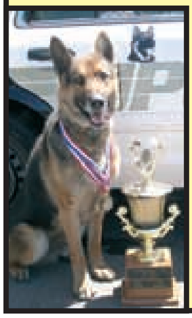
z njo upravlja komandir Vojko, ki vsakemu polnopravnemu Jokerjevcu, ki v njej naglas zaurla »POŠAST SEM JAST!« in pri tem striže z uhlji, podari sladkorno peno.

Prvo računalo s flashevsko shrambo

Že nekaj časa je govora o tehnologijah, ki naj bi nasledile magnetne trde diske, in vse kaže, da je najbolj obetaven kar pomnilnik flash. Le da je bil doslej predrag za rabo v potrebnih kapacitetah. Toda led je prebit, zakajti Samsung je predstavil prvi prenosnik, ki podatke hrani na gibljivih delov prosti opeki flasha NAND. 32-gigabajtna shramba je popolnoma neslišna in mnogo hitrejša od klasičnih magnetnikov, povrhu pa praktično neobčutljiva na udarce, kar bodo pozdravili vsi, ki jim je notesnik kdaj padel po tleh. Edini keč je cena, saj z drugih tehnoloških vidikov popolnoma neimpresivni leptop košta debelih 3700 tazelenih. Auč!

S psi proti piratom

MPAA je že tako tarča posmeha znalske javnosti, a nesrečniki še naprej izumljajo najrazličnejše metode za boj proti zlobnozlobnim piratom. Nazadnje so za svoje svete potrebe rekrutirali celo pse sledilce, ki so jih izvežbali za izvohavanje kemikalij, ki



rabijo pri izdelavi devedejev in drugih optičnih medijev. Štirinožce nameravajo uporabiti na letališčih in v skladiščih, kjer naj bi odkrili velike pošiljke piratnine. Manjša težava je edinole, da kosmatinci ne znajo določiti, ali je vsebina na ploščku legalna ali ne. Nedvomno bodo sledile mnoge komične letališke prigode.

Fuzbal, HDTV in Slovenija

Nogomet je tako pomembna postranska zadeva na tem svetu, da je tudi tehnično gonilo. To se je pokazalo že pred 32 leti, ko je zaradi svetovnega prvenstva največ rulje kupilo barvne televizorje. Letošnji mundial je za zahodnoevropske države lastovka HDTVja, dočim bo v Sloveniji to šele prihodnji. Kot smo namignili v članku o HDTVju, sta se dva ponudnika zanimala za prenos tekmovanja v visoki ločljivosti. T2 se je, kot se je izkazalo, le šopiril, dočim se je Siol odločil, da bo prenašal sliko v 1080i od nemške mreže Premiere, opremljeno z zvokom komentatorja od nacionalke, toda le v namen javnega predvajanja. Delikatesa tako ni na ogled domačim uporabnikom, kot zmotno poročajo nekatera občila, marveč je prisotna samo v javnih prostorih, konkretno lokalih in gostilnah (natančen spisek je objavljen na Siolovem portalu). Pri tem bo ponudnik poskrbel za pove-



● Domači naročniki na SiolTV bodo vseeno profitirali, saj bodo kljub standardni ločljivosti dobili digitalno slikov 16:9 iz kamer na stadionu brez kakršnekoli vmesne analognosti. Je pa res, da zaradi omejene pipice do uporabnika pretok podatkov ne bo najvišji možen. Se zna prestisnjenost poznati pri športnem prenosu?

zavo in odkodirnike, za prikaz slike in zvoka pa gostinec. Kar pomeni, da bo prenekateri ohrnež nabavil 32-colski LCD in na račun nogometa ter naprednih tehnologij snubil v svojo beznico navijače, ki bodo potem na slabšem, kot če bi šli v kako vaško oštarijo, kjer predvajajo tekmo v navadni ločljivosti, a s projektorjem. Skratka, čeprav menimo, da je fuzbal prvenstvo fantastična demonstracija visoke televizijske ločljivosti, je Siolova poteza polovična. HDTV je navsezadnje tehnologija za v dom in njihovo hvalisanje, da so 'prvi ponudnik HDTVja v Sloveniji' je zategadelj nesmiselno. Le kdo bo zares prvi ponudnik te tehnologije pri nas?

Zvrhan pehar AMD-stuffa

Te dni so sicer vse oči izbuljene v smer Intela oziroma natančneje procesorjev core 2 duo – kar pa še ne pomeni, da njihovi večni tekmeci počivajo. Črno-zeleni so pravkar izpeljali prehod na docela novo platformo s podnožjem AM2. Njej so priredili skoraj ves seznam svojih procesorjev, od sempronov in navadnih athlonov 64 do dvojedrnih X2 ter puvaških FX. Tiktakala se ponašajo z malce predrugačenim jedrom: najpomembnejša sprememba je novi pomnilniški kontroler s podporo ramnikom DDR2-667 in DDR2-800, opazno se je zmanjšala poraba energije, povrhu pa so vsi athloni za AM2 opremljeni z virtualizacijsko tehnologijo pacifica. Manufaktura je priložnost izkoristila tudi za izdajo nekaj novih modelov: athlona 64 X2 4000+ in 5000+ ter elitniškega 2,8-gigaherčnega FX-62. Kar se veznih čipovij tiče, je nabolj pohitela Nvidia, ki je že ob splavitvi predstavila serijo nforce 5. Tesno za petami sta svojo AM2-verzijo izpljunila ATI in Sis, kmalu naj bi sledila VIA. Čeravno podnožji 939 in 754 ne bosta umrli še nekaj časa, se torej za podporo novim procom ni bati. Minili so časi, ko smo na plate za athlone čakali mesece ... Novorojeno pleme je že začelo svoj pohod po trgovinah, vendar se mu obeta težak boj. Že koncem julija se bo namreč začela prodaja Intelovih naslednjegeneracijskih čipov in šele ti bodo prava konkurenca AM2.



● Novi athlončki so videti enaki predhodnikom. Drugače je s prihajajočimi opteroni.

Morda je ravno to pobuda za projekt, ki ga AMD imenuje 4x4. Gre za hardkorovsko igrarsko platformo, ki bi naj stoodstotno izkoristila potencial večopravilnosti. Zadevščino so si zamislili kot sistem z dvoprocesorsko plato, kamor bi stlačili duet FXov in grafikuljno navezo SLI, po možnosti v četvorni obliki. Od tod tiste štirice v imenu, saj bi tako za osnovne izračune kot premetavanje oglišč skrbela po štiri izvršilna jedra! Zamisel kanijo podpreti s posebnim veznim či-

povjem, ki bo vsakemu od žrebcev omogočalo neposreden dostop do sosedov in njihovega pomnilnika. Ni dvoma, da bodo Alienware in druščina z veseljem izkoristili zamisel za splovitev kakih 10 in več K zelencev vrednih makin. Če bo frajerišenje požegnala splošna javnost, pa bomo videli nekje koncem leta.
Pestro je tudi na strežniškem področju, kjer štrene meša AMDjeva tehnologija torrenza. Gre za prihodnjo platformo za opterone, ki bo omogočala rabo specializiranih koprocesorjev, ki uporabljajo kar glavna podnožja. Tako bo moč ustvariti namenske sisteme z opteroni kot osrednjimi srčikami in dodatnimi čipi, namenjenimi natanko določenim opravilom, recimo delu z bazami. Torrenza je s svojo odprtostjo že privabila nekatera zveneča imena in koproce naj bi že razvijala Cry Inc. ter Clearspeed. Znanstvena fantastika, stari!

Xbox 360 v Sloveniji

Microsoft Slovenijo še vedno šteje v družbo tretjega sveta, saj nas ni niti na uradnem seznamu vzhodnoevropskih držav, kjer kani uradno sploviti xbox 360 nekako v naslednjem letu in pol, na Zahod pa zanje itak ne spadamo. Zato so konzole razpeč prevzeli neodvisni uvozniki. Špile že od vsega začetka prodajajo v Mantisu, po kako konzolo se da dobiti pri Jae, medtem ko imata srčiko slovenske 360kaste ponudbe v svojih prostorih trgovca Mueller in Harvey Norman. Prvi za hardver fura do evra preračunane evropske cene, in sicer 96 jurjev za paket premium in 72 za core. Takisto je moč dobiti dodatno opremo: brezžičen (10.800) in žičen joypad (8.400 – kot rečeno v testisu pred tremi meseci, je ta izvrsten ter nadvse



● Harvey Norman se je dobro založil z xboxeni.

uporaben na peceju), kable, memory unit … Normalna cena iger je 16.800 SIT, nekatere so cenejše. Pri Harviju premiumska 360ica pride 110 tisočakov in corovska 83, ob čemer nudijo nakup na obroke. Višje od Muellerja niso le cene iger, ki so živalsko drage, od 18.600 tja do norih 22.000 tolarjev, marveč tudi ploščkov, recimo 14 K za brezžičnega in 11 K za žičnega. Najbolj pa izpadejo hecni, ko imajo na impresiven ploščat teve xbox povezan s kablom scart, ki ne omogoča prikaza HD-slike, ter v katalogu napisano, da je xbox 360 boljši od prejšnjega xboxa 360 :).

Microsoftova konkurenca zapisu JPEG

Slikovni format JPEG, ki ga nadzira mednarodni industrijski komite (Joint Picture Expert Group), je tako zakoreninjen, da je postal malodane samoumeven. Najbrž sploh ne obstaja sličice-kažoča aplikacija, ki ga ne bi privzeto podpirala, povrhu pa je eden od temeljev interneta. Vendar Microsoft meni, da je napočil čas za njega zamenjavo, zato so skovali svoj standard – Windows Media Photo oziroma WMP. Predstavili so ga na konferenci WinHEC in naznanili, da ga nameravajo vštuliti v vsako poro Viste ter v prihajajoči dokumentni format XPS. Razlog je kakopak mnogo boljše stiskanje, ki naj bi bilo pri WMPjih skoraj enkrat učinkovitejše kot pri JPEGih. Tako bi neka fotka v WMPju pri enaki kakovosti zasedla polovičen prostor, kar je v primeru pomnilniško shiranih prenosnih napravic dovoljšna motivacija. A kljub temu bo pot do vsesplošne sprejetosti sila trnova. Pobuda navsezadnje prihaja s strani enega samega podjetja (čeravno Microsoftovih razsežnosti), soglasno pa jo mora podpreti vsa industrija, od softverskih gigantov kova Adobe in Corel do manufaktur strojne opreme. Povrhu skeptiki izpostavljajo, da Microsoft ni niti z besedico omenil kakega licenčnega plana. Temna vizija prihodnosti, kjer Billyjevi fantje kasirajo za prikaz vsake sličice, torej ni nemogoča. Prav tako je odprto vprašanje zaščit. Vodna znamenja so nekako samoumevna, a če fašemo kako DRMjevsko varijanto, kjer bi bili WMPji gledljivi samo na posebnih licenčnih napravah in progijih, bomo tenko piskali. No, kolikor poznamo Malega mehkega, bo standard vsemu navkljub postal nepogrešljiv v oknaškem okolju.

Vtičnični mlinček

Podjetje Jade Integration se je lotilo izdelave računala, ki ga je moč stlačiti kar v stensko vtičnico standardne velikosti. Z delom so že precej daleč, saj delujoče prototipe hendlajo že kakšno leto in nameravajo naslednji mesec izvesti uradno predstavitev. Jack PC vsebuje 500-megaherčni AMDjev procesor vrste RISC, grafično kartico s štiri do osem mega rama in podporo dvema monitorjema, do 128 MB pomnilnika DDR ter trajno hrambo iz pomnilnika flash. Kako jim je vse to ratalo stlačiti v petcentimetrsko kockico, je velika misterija, toda dejstvo je, da uporabnik na zunanji strani vidi le priključkovje. Premeteno so rešili tudi napajanje, saj džeko škratke elektrone dobiva po



● Takih vtičnežev si ni težko predstavljati po raznih izobraževalnih ustanovah. Jade Integration kapo dol za kul idejo in domiselno izpeljavo!

mrežnem kablu vsled PoE (Power over Ethernet). Zverinica goni sistem Windows CE in se za poganjanje večine aplikacij zanaša na zunanji strežnik, kar je vsled skromne prostornosti logično. Na voljo so trije različno opremljeni modeli s cenami od 210 do 350 funtov, torej do 120 tisočakov. Ena od večjih britanskih univerz je menda že podala naročilo in ni vrag, da ji ne bodo sledili še mnogi.

DS lite v Evropi 23. junija

To je dan, ko bo Evropo ugledal prenovljeni DS, lite imenovan. Zadevica je zlasti na Japonskem doživela orjaški uspeh, deloma zato, ker stari DS odhaja v pokoj in si jih rulja kupuje na zalogo, deloma pa, ker sta zaslončka dosti svetlejša (mogoče jima je nastavljati svetlost v štirih stopnjah) ter videz elegantnejši. Hkrati so ga olajšali za šestdeset gramov in ga pomanjšali na kaki dve tretjini izvirne velikosti. V Evropi bo na voljo v črni ali beli barvi, stal pa bo 150 evrov. Več kot ponavadi bo v tem časovnem okviru tudi softvera. Možganščina Brain Training je izšla 9. junija, 16. junija pridejo novi Nintendogs (Dalmatian & Friends), 30. junija bodemo ugledali New Super Mario Bros., 7. julija pa Electroplankton ter drugo nadlegovalko sivih celic, Big Brain Academy.



Toshiba med zelenimi

Odkar smo v farbovitem magazinu (J117, članek najdete tudi na stranki pod številko 779) brali o tem, kakšen biznis se vrti okoli smeti elektronskega porekla, ponoči ne spimo več kot včasih. A splošno stanje se ima bržkone izboljšati, saj so na dotičnem področju kravatarji Evropske unije nadvse aktivni. Že leta dopolnjujejo direktivo o upravljanju z elektičnimi in elektronskimi svinjarijami (WEEE), kjer med drugimi posegi priporočajo od-



pravo rabe težkih kovin v proizvodnih procesih. Treba je pač preprečiti nastanek nove rase mutantov, er, generacije toksičnih odpadkov, ki se širom Zemlje – zlasti v državah tretjega sveta – pošteno kopičijo. Zakona sicer še ni, a lepo je videti, da se nekatera podjetja medtem že odločajo za modernizacijo. Prva med prvimi je tako pred kratkim postala Toshiba, ki se bo odslej in za vselej odpovedala rabi svinca, živega srebra, kadmija in drugih ljudu ne najbolj prijaznih snovi.

Kako to počnejo veliki

Vas zanima, kako vam lahko Google nudi gigabajte spletnega prostora? Zahvaljujoč gromozanskim namenskim diskovnim poljem, denimo Fujitsujevemu eternus 8000. V treh klimatiziranih omarah ga čagira natanko 2760 diskov z vmesnikom iz optičnih vlaken, vsak od njih pa pomalica 500 GB podatkovja. Kot predpomnilnik rabi 256 GB rama, dočim vse skupaj usmerja šestnajst Intelovih 3,6-gigaherčnih dvojedrnikov. Rezultat? Bliskovito hitro polje s skupno prostornostjo 1,36 petabajta ali, po domače, 1,36 milijonov gigabajtov! Kot nalašč za zbirko Simpsonov, South Parka in Futurame.



Pentiumov naslednik

Pentium se poslavlja kot procesor in kot ime, zakaj pred vrati je njegov naslednik, malce hecno zvan core 2 duo. Luni ga je preizkusil med prvimi na svetu.

Triindvajsetega in štiriindvajsetega maja je Intel v Münchnu vkup zbobnal smetano evropskega računalniškega novinarstva s prav posebnim namenom. V nasprotju z dosedanjo prakso so nam predstavili novo generacijo procesorjev dva meseca pred izidom. Če bi šlo za klasično zeh-konferenco s puhlic polnimi marketingarji na eni ter zdolgočasenimi poslušalci na drugi strani, to niti ne bi bilo šokantno. A tokrat so izvedli nekaj drugačnega: v bavarsko prestolnico so pripeljali inženirje, ki so sodelovali pri snovanju novih procesorjev core 2 duo, in povrhu pritrogali ducat z njimi (proci, ne inženirji :)) opremljenih, docela funkcionalnih mašin. Ušle so nam ne sploh.

Peta generacija

Da se arhitektura netburst ni izkazala za pretirano uspešno, najbrž vedo že fuzbalerji. Po prvotnih načrtih naj bi segla tja do deset gigahercev, a zalomilo se je že na tretjini. Zenit je doživela z drugo revizijo, northwood imenovano, saj si je njen naslednik prescott (ter iz njega izpeljani presler) zavoljo pregrevanja in nenasitnega teka po elektriki prislužil kvečjemu posmeh. Tako je Intel zadnje čase predvsem životaril. Gigant sicer nikoli ni segel v rdeče številke, a trenutno so njihove delnice kritično nizko, ugled med znalci nekje v kanalizaciji, vrhovi hitrostnih lestvic pa bolj zaviti v meglo kot kadarkoli poprej. Edina razumna odločitev je bila predčasna upokojitev nesrečnega netbursta in brzinska izpljunitev nove generacije. Če odmislimo začetke računalništva, vključno s štiriosemšestkami, je ta za modrega velikana že peta po vrsti. Sredice P5 smo poznali kot izvirne pentiume; P6 smo prvič videli v žafransko dragem pentiumu pro, a se je potem materializiral še kot pentium 2 in 3; netburst itak že poznate; vmes pa je na prenosniški sceni zablestel banias, iz katerega so izšli centrinovski srčki, torej pentium M ter sodobni core duo. Ravno banias je nekakšen praoče prihajajoče arhitekture s kodnim imenom core, vendar ne v tolikšni meri, kot se govori. Že res, da je core razvil isti izraelski tim kot banias, a razen krajšega cevovoda in nekaterih delov je v novincih (prenosniški merom, namizni conroe / sedaj že končno in precej neposrečeno poimenovani core 2 duo, strežniški woodcrest) malo skupnega z baniasovimi otroci.

V resnici je core od prvega tranzistorja naprej skoraj v celoti nov čip. Kot pravi vodja Intelovega oddelka za nadzor zmogljivosti, so se v končno vezje prebile le striktno najučinkovitejše rešitve in tekom razvoja so zavrnili mnogo dizajnov, ki so bili drugače popolnoma funkcionalni. Intel tokrat pač ni smel tvegati in je skoval čip, katerega naloga je brezkompromisno potolči konkurenco na vseh področjih. Rezultat? V primerjavi z netburstovskimi predhodniki naj bi bili čipi core skoraj polovico hitrejši in ob tem porabili 40 odstotkov manj energije. Navedbe so prelepe, da bi bile resnične, toda po doslej videnem niso daleč od dejstev. Kako jim je to uspelo, bom razložil v pravem testisu, toda bistvo zaobjame pet fletnih skovank. Wide dynamic execution je ime izvršilnih enot, ki namesto dosedanjih treh na urin cikel obdelajo po štiri ukaze. V isti koš spada premeteno učinkovita enota za predvidevanje vejenj in nekaj, čemur pravijo micro- ter macro-ops fusion. Procesor lahko v določenih primerih združi podobna ukaza v enega in tako dobi precejšen pospešek. Inženirji razlagajo, da je fusion prilagodljiv, zato lahko izdajo proce, dodelane za določene naloge: večpredstavnost, mysql in ostale strežniške posle, nemara tudi igre. Advanced smart cache nadalje pomeni skupni drugonivojski medpomnilnik, ki si ga jedri v procesorju delita po potrebi. Tako rešitev že vsebujejo athloni 64, vendar Intelovci kajpak zatrjujejo, da je njihova boljša. Smart memory access skrbi za boljši izkoristek sistemskega pomnilnika in predvsem skuša zaobiti zakasnitve, ki so privzeto del ramniškega standarda DDR2. Advanced digital media boost po drugi strani pospešuje izvajanje ukazov SSE / SSE2 / SSE3. Medtem ko lahko današnji procesorji prežvečijo le operacije velikosti 64 bitov, core malica enkrat večje in v multimedijih dobi nesluten pospešek. In nenazadnje, intelligent power capability skrbi, da so vklopljeni le tisti deli procesorja, ki so nujno potrebni za izvajanje dela, zaradi česar se zmanjšata tako poraba kot gretje.

Kdo si je mislil, da bo Intel tako neceremonialno ukinil blagovno znamko pentium? Očitno so mnenja, da je vsled netburstovskih težav pridobila preveč negativen prizvok, tako da bodo njihovi srčki odslej zvani core. Bo treba nekaj časa, da bo šlo v uho.

Core v praksi

Vso to teorijo smo imeli priložnost preizkusiti v praksi, in sicer ne le bežno, kajti prisotni smo lahko mašine s srčikami core 2 duo E6700 (model s 4 MB predpomnilnika L2 in frekvenco 2,67 GHz – ob splovitvi bodo na voljo še E6300 pri 1,86 GHz in z 2 MB, E6400 z enako medshrambo, a pri 2,13 gigahercih, E6600 s 4 MB L2 in 2,4 GHz ter ekstremni X6800, ki bo brzel pri skoraj 3 GHz) mučili debele tri ure. Stroji so bili resda predpripravljeni do najmanjše podrobnosti, od biosa prek operacijskega sistema do prednameščenih testisirnih programčkov, zato je treba rezultate jemati z rezervo. Ampak Intelovci zatrjujejo, da ob taki zmogljivosti nimajo potrebe po podlih optimizacijah, in dejansko kljub vsemu trudu nisem uspel odkriti ničesar sumljivega. Rezultatisi? Ob pogledu na številke ni težko razumeti, zakaj so Intelaši otroško navdušeni in med seboj pobirajo stave o nižini AMDjevih delnic koncem tega leta. Core 2 duo blesti v vseh preizkušenih okoljih, od multimedijev prek iger do renderirnih ter pisarniških aplikacij. Izvajanje zahtevnega filtra radial blur na 100 MB veliki sliki recimo opravi v štirih minutah in sedemnajstih sekundah, dočim na 2,8 GHz naviti FX-60 potrebuje minuto več. PC Mark 05 da skoraj tisoč točk prednosti Intelovemu žrebičku, 3D Mark 06 takenako, številke v Fearu so enostavno fascinantne (namig: 221 slik na sekundo v 1280 x 960 z radeonoma X1900 v crossfiru) ...

Ali to pomeni, da je AMD oplel? Gotovo ne, kajti v ognju imajo novo železo: prenovljeno platformo AM2 s podporo pomnilniku DDR2, 65-nanometrske athlone 64, globlje pa kujejo že povsem novo jedro. Z zaključki bo tako treba počakati na prave testise, ko bomo v nadzorovanem in fer okolju ene proti drugim postavili prihajajoče athlone 5000+ in FX-62 ter core 2 due. To se bo najbrž pripetilo najpozneje v avgustovski številki, kajti Intelovci so kot veliki datum zakoličili 23. julij.

Počivaj v miru, pentium!

Bi kupili tega ptiča **brez veterinarskega certifikata?**



AMD sledi strogim pravilom o kakovosti in zanesljivosti izdelkov, prav zato vam priporočamo, da kupujete AMD procesorje samo preko pooblaščenih distributerjev. Zakaj je tako pomembno kupiti originalen izdelek? Naštejemo lahko nekaj prednosti:

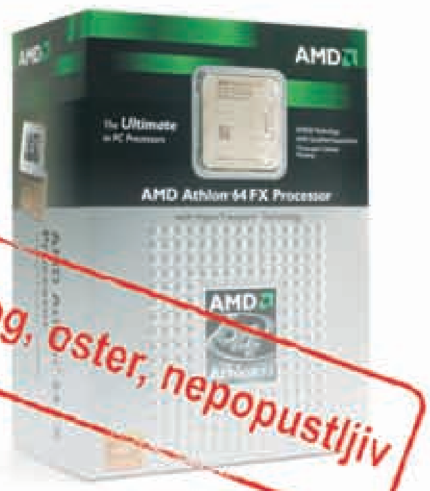
- 3 letna garancija
- Procesorji so opremljeni z originalnimi AMD hladilniki, ki zagotavljajo brezhibno hlajenje procesorja.

Avtentičnost AMD procesorja lahko preverite s pomočjo 3D hologramske nalepke, ki se nahaja v levem spodnjem kotu embalaže. Z uporabo originalnega AMD procesorja si boste zagotovili zmogljivo delovanje in dolgo življenjsko dobo računalnika.

To pa je tudi vse kar pričakujemo od svojega računalnika, kajne?

V Sloveniji je pooblaščeni distributer za AMD procesorje podjetje ISA Hardware Slovenija! Nudimo vam široko paleto AMD procesorjev ter prodajno in marketinško podporo.

AMD



ISA HARDWARE

URADNI AMD DISTRIBUTER
V SLOVENIJI:
ISA HARDWARE d.o.o

Brodišče 15, 1236 Trzin
Tel: +386 1 5303237
e-mail: silva@isahardware.com

IZGUBLJENI V BLEŠČAVI

Odtopotal je mimo še en Electronic Entertainment Expo in predstavitev ključnih izdelkov, ki bodo v roku leta ali dveh iztovorili svoja e-črevca na naše raznovrstne špilavne mašince, je na mestu. Itak od Sneti(nin)ja & JCTjevske kompanije ničesar drugega ne pričakujete.

Worry not, ob tej priložnosti se ne bo vnovič prebila v ospredje jamrarija o tem, kako nihče nič ne inovira in vsi skrbijo samo za grafiko. O tem je bilo dosti napisanega prejšnje leto in ob nemalo drugih prilikah, navsezadnje pa vas na sosednjih straneh čaka analiza industrijskih smernic, zdaj (novo! izboljšano! doživljenjska garancija!) z vpogledom v to, zakaj pravzaprav branža stagnira, ne le z ugotavljanjem, da tako pač je. Ker to že vsi vemo. Ozreti se je treba le po seznamu mečine in tr-



dine, ki ju je prinesel E3 2006, in slika je jasna. Igrali se bomo mnogo dosti, pokalo bo, krvavelo, grmelo ter motorrjovelo – toda vse bomo počeli na čisto do dokaj običajen način. Tega ne bo spremenil niti prihod playstationa 3, niti novih igratorjev in grafikulj za PC, saj je smer plovbe določena. Le nekaj zna s te naše ladje priobalne Bounty, kjer ima kapitan Bligh očala in morsko bolezen, zato o drzni čezmorski plovbi le sanja, potisniti kak rešilni čoln. Nintendo je to s sobno konzolo wii, o katere potencialu pa je zopet govora v prispevku Nintengods.



Doug Lowenstein, prezidentus združenja ESA, v uvodnem nagovoru obelodanja, da to ni on, ampak voščena lutka.

Strojnica

Kljub par jadrno luštnim naslovom je bilo največ govora na letošnjem E3ju, odvijajočem se od 10. do 12. maja, o hardveru, konkretno o novih konzolah. Najteže pričakovan je bil **playstation 3**, naprava s pogonom blu-ray, ki uradno pride na evropski in ameriški trg 17. novembra, na japonskega šest dni prej. Ponovimo: oskubljena verzija brez čitalnika pomnilniških kartic SD, wi-fija in vmesnika HDMI ter z 20 GB trdega diska bo stala 499 evrov, polna z vsem tem ter s 60 GB pogona pa 599 njih. Cena je tako visoka zaradi dragega čipa cell ter formata bluray in kupci se že negativno odzivajo – na Japonskem recimo 73 % bralcev špilavnega tednika Famitsu meni, da bo PS3 predrag in da bodo raje kupili wii. Kakorkoli, cenejša verzija naj bi lahko po komponentnem kablu pošiljala na televizor signal 1080p – kar teoretično je mogoče – in naj bi jo kupovali predvsem igričarji, saj manko HDMIja pomeni, da bo vsak s HDCPjem zaščiten filmski blu-ray ločljivost prepolovil. (Če se vam od vseh teh kratic meša, prečitajte članke v prejšnjem Jokerju.) Vendar pa zadnje novice kažejo, da bodo studiji s to zaščito počakali vsaj do leta 2010, na račun česar bosta profitirala predvsem plebejski PS3 in xbox 360 z dokupljenim drajvom HD DVD. Tega izhoda pri okrnjenem playstationu tri ne bo moč dokupiti, vse ostalo pa; še več, disk bo v vsakem primeru standarden dveinpolpalčen in ga bo moč po želji nadomestiti z lastnim. Dražji model bo vsled prisotnosti HDMIja filmsko docela omogočen in gotovo mu bo šla večja pozornost kot oskubljenemu, ki se ga je oprijel vzdevek 'retard pack'. Ej, če imaš v žepu 500 EUR za ultra visokotehnološko konzolo, za katero potrebuješ vsaj polmilijonski vložek v avdio-video opremo, imaš ziher še stotaka, za katerega itak dobiš relativno dosti.

Bruko so vzbudili tudi z joypadom za PS3. Stari bananarang™ je zgodovina in konzoli bodo prilagali izpeljanko dual shocka 2. Gumba L2 in R2 sta postala dirkaško analogna, gobici imata večji hod in deset- namesto osembitne natančnosti. Reč bo kakopak brezžična, saj bo za vez z materjo skrbel bluetooth 2.0 EDR, in se bo polnila po USB-kablu. Še dobro, saj naj bi bila zdržljivost akumulatorja dokaj kratkih štiriindvajset ur. Največja novost pa je vpeljava zaznavanja nagiba. Dual shock 3 (saj mu lahko že rečemo tako, ne?) bo gibanje zaznaval v šestih smereh – gor, dol, levo, desno, naprej in nazaj – kar naj bi povečalo spojitev z igrami. No, po drugi strani se je v preteklosti izkazalo, da je taka tehnologija bolj afnanje kot kaj blazno koristnega. Ob tem so najavili še, da kontroler ne bo vseboval tresenja, ker naj bi to motilo zaznavanje nagiba. Kako priročno, da Sony tega tako ali tako ne bi smel vdelati, saj je še vedno v sodnem sporu s firmo Immersion, ki naj bi ji ustrezno tehnologijo sunil. Sodišče je Immersionu že dalo prav, a se je Sony pritožil ter zadržal odločbo, po kateri bi moral plačati 90 milijonov $ in bi bila celo ogrožena prodaja PS2. Glede na to, da je Immersion tožil tudi Microsoft, nakar se je ta z njimi pogodil za 25 milijončkov in kasneje kupil deset odstotkov njihovih delnic, je videti, da se je Sony s pravnim šušmarjenjem ustrelil v nogo in da noče več tvegati. Najebali pa ga bomo igralci, saj manko rumbla gotovo ne bo doprinesel k dobremu občutku. Naj se zmenijo in ruk vdelajo, oštja. Navsezadnje jim je Immersion malce hinavsko, a vseeno, ponudil pomoč, če se odpovejo pritožbi.



Brezžični volan za xbox 360 bo prispel jeseni in bo potom gizma, ki ga vidite spodaj desno, združljiv tudi s peceji. Njega kakovost bodemo še ocenili.

Funkcija, ki jo furajo bolj kot marketinško potezo, je igralno povezovanje PS3 s PSPjem. V Formuli One naj bi bilo portabilni špilštacjon recimo moč uporabiti kot vzvratno ogledalo, ob čemer bo sosedova mulčkad gotovo popadala vznak od navdušenja. A še vse take povezave, recimo gamecuba in GBAja, so bile slabo izvedena eksotika. Najverjetneje s tole ne bo nič drugače.

Področje, kjer se je Sony blamiral, so bili špili. Težava ni bila v njihovi kakovosti kot taki, marveč v dojemanju: čeprav tisto, kar so pokazali, nikakor ni bilo zanič, ni preseglo xboxa 360 in PCja. Okej, v primeru prikolic za Final Fantasy XIII in Metal Gear Solid 4 ju je. A kdo garantira, da je to realnočasovna grafika, kakršno naj bi bil PS3 sposoben producirati v špilavnih sekvencah? Nihče – posebej ne po lanskem nategu s predpripravljenimi animacijami, ki naj bi bile igre. In prav to dretje je Sony letos najbolj brcnilo v rit. Mašina, ki naj bi dostavila grafični preskok, je bila 'zgolj' na ravni trenutne poligonske lepote, kar v mislih ter srcih ljudi enostavno ni bilo dovolj. Malokdo je upošteval dejstvo, da je igranje v 'true HD', torej 1080p pri 60 sličicah na sekundi, za razvijalce prava mora; da so končne razvojne kite avtorji dobili le malo časa pred E3jem; in da bo za izkoristek tako zapletene kište, kakršna je playstation 3, potrebnega dosti časa. Rulja je videla le svoje sanje v oblakih dima, nakar se je nejeverno zazijala še v napoved, da bodo praktično vse pomembne igre za PS3, od Metal Gear Solid 4 prek Heavenly Sworda do Gran Turisma, na voljo šele 2007. Zaradi vsega tega je bila jezna.



Ena od hahljalnih novic je bila tista, da Paris Hilton, ki je promovirala igrico za mobitele, ni vedela, kako se le-tej reče. No, bjonda ni bila na koncu nič kriva.

Pomnite, ko smo testirali ožičeni joypad za 360ico v navezi s PCjem in se pridušali, da bi si želeli brezrepnega? No, priklop tega - in še čuda robe za novi xbox - bo nudil USB wireless receiver za osebna računala. Levo pak slušalka.







Playstation 3: impresiven kos tehnologije, ki mu medvedjo uslugo dela lastna firma z neresničljivimi obljubami in ceno, ki že dviga nosove in spušča srca.

Na drugi strani se je Nintendu ob dolgih čakalnih vrstah za wii le smejalo, dočim je Microsoft zabetoniral imidž nekoga, ki dobro skrbi za svojo zastavonošno platformo, 360ico. Med drugim je pomembnost platforme in povezave z Visto nakazal Bill Gates, ki se je E3ja udeležil prvič in tako simboliziral pomembnost špilovja za svoje megalomansko podjetje.

Kar se pecejaškega hardvera tiče, se niso rušile gore.



Gledavcem hongkongških akcijskih so eksplodirale glave, ko so videli Stranglehold. Woo!

Ageijin fizikalni procesor physix so dali na plano tik pred smenjem in še ni zaživel, medtem ko Havokova naveza z Nvidijo, da bi isto delo izračunaval kar procesor na grafični, ni dokončno udejanjena. Tako so prevladovale alternativno pobarvane ter oblikovane mašine, od podmiznih do prenosniških. Še največ prahu je dvignil Microsoft, ki je v okviru povezave 360ice ter PCjev najavil domišljijsko poimenovani USB wireless receiver (kot bi Sony svojo konzolo zval 'home entertainment set with movie playback capabilities'). To je brezžični RF-vmesnik, ki bo omogočil, da boš na računalo priklopil sleherni kos daljinske tehnologije za xbox 360, od nekabelnega joypada prek kamerice xbox live vision do volana ter novih slušalk z mikrofonom. Vse to gre pričakovati koncem leta (volan skupaj s Forzo 2), vmesnik pa tudi tam enkrat, s tem, da za njega priklop ne boš potreboval Viste, saj se bo lepo razumel z XPji. Malo po E3ju je pak Logitech naznanil volanizator G25. Dotičnež bo zajemal šeststopenjski menjalnik, pedal za sklopko, dva motorja za povratno suvanje, dvanajst programabilnih gumbov in volan s premerom 28 centimetrov, ki se bo zasukal za 900 stopinj. Tako obroč kot prestavna ročica in nezdrsljivi pedali naj bi bili narejeni iz prvovrstnih materialov, kot sta nerjaveče jeklo in usnje. Najbolj prelomna naj bi bila ročka menjalnika, ki bo taka kot v dirkalnem avtomobilu in bo nudila takojšen dostop do katerekoli prestave, vključno z vzvratno. G25 bo takisto moč uporabljati z igrami za PS2, priporočena cena volana, ki ga bodo splovili oktobra, pa bo poštenih 300 dolarjev brez davka.



Napovedali so še en volanizator, in sicer logitech G25, namenjen PCju in PS2.

Paluba

Kumulativno rečeno je vpogled v špilavno prihodnost dosti neizviren, toda grafično lepši kot kdajkoli. Ali obratno, odvisno od tega, koliko si star in kako prerešetan z raznoraznimi špili. Lep kos prihajajočnosti smo obdelali maja, od C&C3, Sensible Soccer 2006 in The Darkness prek Superman Returns, Sega Rally, F.E. A.R.: Extraction Point, Virtua Tennis 3, Battlefield 2142, Stranglehold, LOTR: Shadows of Angmar, Mortal Kombat Armageddon, Broken Sword 4, Virtua Tennis 3 in Army of Two do Overlorda, Assassin's Creed, Warhammer: Age of Reckoning, Battlestations: Midway, World of Conflict, Star Trek: Legacy ter Virtua Fighterja 5. Je zmanjkalo? Ha ha, dober vic. Skoraj tako kot tisti, ki sprašuje, kaj ima štiri noge in eno roko? Doberman na otroškem igrišču! Drži igre, Fido!



Crysis ostaja eden najobetavnejših naslovov za PC v bližnji prihodnosti. Je pa res, da so alienčki v njem videti nepretresljivo generični.

- Za mnoge poročevalce je bil špil E3ja 2006 **Bioshock**, ki ga avstralski Irrational klamfa za PC, 360ico in PS3 ter ima iziti naslednje leto. Zadeva je duhovni naslednik System Shocka in se odvija v alternativnih petdesetih letih, kjer del človeštva biva globoko pod morjem. Idila se seveda sesuje in genetske mutacije skorajda iztrebijo ljudi – oziroma jih spremenijo v nekaj povsem drugega. V vlogi raziskovalnega človečnjaka bo na nas, da zbežimo, kar pa ne bo nič kaj enostavno opravilo. Predvsem Bioshock ne bo zbirka premočrtnih hodnikov, temveč naj bi se po odprtosti kosal s takimi velikani, kot sta Oblivion ter GTA, čemur bo dodana edinstveno grozljivo vzdušje. Naslednja :ava:nja vred-



Slikice od novega Command & Conquerja počasi kapljajo, slog pa je pričakovan: hladen, armadni, visokotehnološki. Kul.



Duhovni naslednik System Shocka 2, Bioshock, bomo skorajda gotovo videli tudi na naslednjem E3ju v skorajda končani obliki. Razen če ne poseže vmes Shodan.



na točka je umetna pamet, saj avtorji gradijo AI-sistem, kjer obnašanje nasprotnikov ne bo le kupek skript v slogu 'napadi igralca, ko ga vidiši, sicer filozofsko zri v daljavo'. In grafika takisto ne bo za odmet. O Bioshocku se bo še dosti pisalo, a vedite, da je to eden tistih velešpilov, ki bodo najbolj vplivali na podobo industrije v 2007.

- Nadalje je bil eden bolj zanimivih izdelkov **Red Steel** iz Ubijevega pariškega studija, ki ga izdeluje moštvo z vseh vetrov ter pod vodstvom taistih brihtnih buč kot pri zanimivi stripovski streljanki XIII. Rdeče jeklo bo azijska gangsterska mešanica med nažigancijo in mečevalskim sekljanjem, kjer bomo v vlogi vročegla-



Preizkuševalci so imeli glede Rdečega jekla in wiijevega kontrolerja nekaj pomislekov. Molimo!

vega Američana s prelom(lje)nim wiijevim kontrolerjem mahali po zraku, kot bi imeli v roki katano, in na taisti način pištolarsko merili. Kako se bo vse skupaj obneslo, bomo videli ob prihodu konzole, vsekakor pa je špil pisan in obljublja neprekosljivo zatopitev v dogajanje. Tako obetavne mečevalščine že dolgo nismo videli. (Naj naredijo Bushido Blade za wii!)

- Bioware se je končno spravil skupaj sestavljati znanstvenofantastičen rpg za vse nas, ki jim je dol visel za zvezdnovojno okolje KOTORja (torej Casu in še trem). **Mass Effect** je bil na E3ju eden od kandidatov za najboljšo igro. Tudi zato, ker je Microsoft pozornost usmeril na druge naslove, Masovni učinek pa razkazoval izključno za zaprtimi vrati. Kdor ga je videl, govori o fantastični podobi, ki ji botruje pogon UE3, obširni svobodi pri kreaciji lika in obetavnem realnočasovnem tepežkanju z možnostjo pavziranja, dočim je nepričakovano navdušil, hm, pomenkovalni sis-



Dženerik ejlien v tipičnem ZF-reklcu se pogovarja z nekom, ki je najbrž videti kot Luka Nebohodec.

tem. V osnovi bomo s številnimi alienskimi in humanoidnimi liki debatirali prek klasične opcije možnosti izbire več odgovorov, vendar bodo izmenjave hitrejše, pristop pa bolj čustven in bo temeljil na opazovanju obrazne mimike sogovornika. Prvi del trilogije bo ekskluzivno za 360ico nared do pomladi 2007.

- Druga polovica leta bo za ljubitelje antičnih in srednjeveških realnočasovk na PCju prava pojedina vseprovih stegenc. Prvi na spisku je **Rise & Fall**, skoraj propadel projekt, ki ga je od zaprtih Stainless Studios prevzel kar založnik Midway. Igra bo klasična kamnein-zlato-nabiralna, postojanko-zidalna, opankarjepostrojevalna strategija s Perzijci, Egipčani, Grki in Rimljani. Velik bo poudarek na pomorskem pikanju,



Rise & Fall je obetavna lahkotnejša izvedenka Total Wara. Upamo, da zamenjava razvijalcev ni vplivala na kakovost.

vključeni pa bodo junaške enote, kakršni so Ahil, Kleopatra in Aleksander Veliki. S helenistično tematiko se bo takisto bavila **Sparta**, ki bo poskušala karseda avtentično oživiti boje med starogrškimi polisi. Zato ne bo gostila nobenih mitoloških junakov ali celo ča-



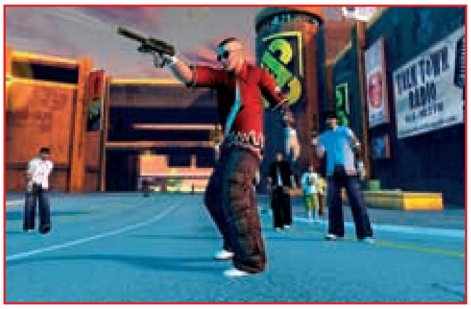
V Total War 2 bo vključenih veliko obrobnih elementov: religije, izum smodnika, kuga ...

rovnije. Bolj srednjeveški bo pak **Medieval 2: Total War**, vključujoč pomembnejše dogodke Evrope med enajstim in šestnajstim stoletjem ter pričetek osvajanja Novega sveta. Bojna polja bodo vdrugo še večja in bolj podrobna, taktike ter obče možnosti bogatejše, drugače pa bo igra taka, kot smo vajeni: potezno upravljanje s strateško karto, nato gigantski akcijski spopad. Slovane bomo najbrž zaman iskali, kajti moč se bo igrati le s pomembnejšimi silami, recimo Svetorimskim cesarstvom, Bizancem, tevtonskimi vitezi in papeškimi četami. Na slično noto, le z večjim poudarkom na sproščeni, nezategnjeni zabavi, bo trubadurил **Stronghold Legends**, nova v seriji graščakovščin. To pot se bomo poleg že preizkušenega gospodarskega modela in vojevanja ubadali s srednjeveškimi legendami, konkretno s kraljem Arturjem in grofom Drakulo ter volkodlaki in zmaji.

- EA je na svojem gigantskem platnu opozoril na naslova, ki jih nihče ni želel komentirati, zato so informacije v času pisanja popolna neznanka. Prvi je **Need for Speed: Carbon**, drugi pa **The Sims 2: Pets**. Da bodo slednji nekakšno nintedogovsko dodatkovje za Simovčke, je jasno, v megli pa ostaja vsebina novega dirkaškega naslova. Dražilni video s hrumenjem motorja in prižigajočimi žarometi ne izda ničesar.

- Ubisoft ima za novo generacijo konzol v bobnu nemalo nabojev in izostal Rainbow Six bo ne. V **Rainbow Six: Vegas** se bomo kot vodja protiteroristične enote vlačili okoli vogalov tega sredipuščavskega kockarskega mesta. Fantastična podoba je samoumevna, saj bo igra namenjena PS3 & 360 (verzije za PC skoraj gotovo ne bo), pojačani pa bodo tudi drugi vidiki. Začenši s taktičnostjo izkušnje (šok!), nadaljevavši z misijami, ki jih bo moč rešiti na številne načine, in končavši pri inteligentnih soborcih, ki si bodejo lastili sebi svoje veščine, ter večigralstvu. No, o tem natolcujejo pred izidom vsakega nadaljevanja, tako da počakajmo do konca leta, ko se ima zadeva materializirati.

- Masi zanimiva igra bo **Crackdown** za xbox 360. Delajo ga Real Time Worlds, škotska skupina, ki so jo ustanovili izdelovalci GTAja, šlo pa bo za akcijsko avanturo, kjer bomo dokaj prosto lutali po velikem svetu in izpolnjevali naloge. Pa ja ne slog Grand Theft Auta?! Noro! No ja, vse le ne bo enako, kajti glavni lik – bionično izboljšan policist prihodnosti – bo



Bo igranje čefurja, ki ni čefur, temveč antičefurski policist, sploh zanimivo?

imel nadčloveške sposobnosti, kar mu bo omogočalo, da bo skakal do streh in v nasprotnike lučal avtomobile, moči pa mu bodo z rabo po frpjsko narasle. Kriminal bomo v ZF-metropoli zatirali zgodaj 2007.

- Arcane Studios, ki za Ubisoft razvijajo pecejaško prvoosebno akcijsko sekljačino goblinov **Dark Messiah**



Medtem ko bodo nintendaši lahko wiijali in waajali po luftu v Red Steelu, bo pecejaška srenja v mečevalščini Dark Messiah of Might and Magic obsojena na drgnjenje miši in mlatenja gumbov.

of **Might & Magic**, so demonstrirali par nivojev in očividci so bili navdušeni. Dobro izvedena raba (zvečine) hladnih orožij, grafično-fizikalni pogon Source od Half-Life 2, klavski ali šunjački pristop in presenetljiva umetna inteligenca bodo naredili igranje nekaj posebnega. Tudi zato, ker take sorte arkadnih frpjk primanjkuje. Avtorji, ki so poprej izdelali Arx Fatalis, so najbolj ponosni na bojevalni sistem, ki naj bi omogočal čuda kombinacij in carskih potez, recimo dekapitiranje orka, kastracijo trola in porin buzdovana kiklopu v uč. Upajmo, da bo septembra res kaj iz tega, saj so doslej še vsi odvrtki Might & Magica, razen Herojev, smrdeli kot tri dni stari kadavri.

- Boter se ni izkazal, se bosta interaktivni različici treh drugih kultnih filmov bolj? **Scarface: The World is Yours**, ki izide nekoč jeseni za PC, 360, PS3, PS2 in xbox, po izjavah vidcev bolj suka kot ruka. Ne grafika, ne igralnost v tej GTAjevščini zaenkrat ne obeta-



Tony Montana na E3ju občinstva ni prepričal. Preveč že videnega in premalo duše.

ta. Obljube o vožnji avta, čolna in mopeda ter vihtenju več sort pušk nas pač ne ogrejejo. Podobni elementi bodo tvorili **Reservoir Dogs**, rimejk Tarantinove legende. Kot gospod Oranžni, gospod Beli, gospod Modri in nam najljubši gospod Rožnati bomo na PCju,



Urednik kot predsednik ljubljanskega fankluba Steva Buscemija si lasti posebno 'pink' izdajo DVDja Resorvoir Dogs.

xboxu ter PS2 streljali in se vozakali, odkrivajoč ozadne dogodke, ki jih film ne pokaže oziroma jih obravnava površno. Špil bo krvav in bo vseboval besedo fuk več kot dvestokrat. Oba omenjena naslova bosta na policah še letos, kar pa ne drži za **Dirty Harryja**, Warnerjev naslov (prvenstveno) za PS3, ki je napovedan za ob letu osorej. Slik še ni, informacij, razen da bosta glavna lika Harry Callahan s tapravim glasom Clinta Eastwooda in njegov znameniti magnum. Streljanje, vožnja in veliko francoščine, pravimo mi.

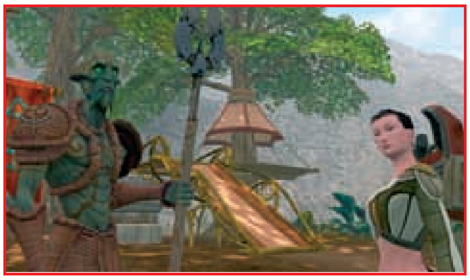
- Naj vas ne bo sram, ako vam ob omembi imena **Shadowrun** v glavi ne zasveti žarnica, saj je ta namizna fantazijska igra, ki se dogaja v svetu, kjer se v prihodnosti prepletata kiberpank in magija, razširjena predvsem onkraj Atlantika. Precej neprijetno pa so se morali počutiti avtorji, ko je na njej temelječa igra na sejmu razočarala. Pristaši papirnatih edicij, obujajoč spomine na prastaro klasiko za Segino konzolo mega drive, so pričakovali hudo frpjko po kopitu Fallouta – fasali pa spletno streljačino za največ šestnajst igralcev, ki spominja na Counter-Strike. Frpjski elementi bodo kajpak prisotni, saj bo rulja med igranjem služi-



Po napovedi Live Anywhere za Visto še nova najava špila, ki bo podpiral križno igranje.

la denar in ga med rundami trošila za nadgrajevanje lika, toda rulj je igro že preimenoval v Shadowruin. Je pa presenetljiva obljuba, po kateri naj bi bili različici za xbox 360 in Visto kompatibilni! Džojpedi proti tipkalom in miškam? Tudi prav.

- Nihče vam ne bo zameril, če boste ob vprašanju, kakšen je videti mmorpg **Tabula Rasa** Ultiminega očeta Richarda Garriotta, podivjano obnemeli. Bradatež je špil smelo napovedal, ga skorajda fental, spet



Kdo ve, če bo Tabula Rasa doživela tak uspeh kot predhodni Richardovi špili. To, da so že dvakrat spremenili koncept, ni najboljša referenca.

obelodanil, spet demoliral napredek in ga kompletno preoblikoval ... No, na letošnjem E3ju je NCSoft kazal precej zaključeno verzijo, kar je navsezadnje logično, saj naj bi Prazna miza izšla za božične praznike. Očividno bo šlo za masovno nažigačino s frpjskimi elementi, ki se bo odvijala v izvirnem svetu, kjer se bosta mešali čarovnija ter tehnologija. Na voljo bo na desetine orožij ter dosti poklicev, špil pa bo tvoril velik nadsvet s številnimi odpravami, namenjenimi igralcu in njegovi druščini, ki bo štela do šest članov. Skozi mnoge postranske kveste bomo tako odvijali zgodbo in se prebijali do ultimativnega cilja, medtem ko nas bodo pri tem ovirali tudi konkurenčni liki, ki jih bo vodila umetna pamet.

- Po Metal Gear Acidu 1 in 2 bo Konami PSP končno počastil s čistokrvno epizodo špijonske taktično-akcijske serije, **Metal Gear Solid: Portable Ops**. Špilala se bo podobno kot starejša brata za PS2, fokus pa bo kot vedno na igranju skrivalnic ter, jasno, kompleksni zgodbi, v kateri bomo izvedeli, kaj se je zgodilo Nagemu kačonu po koncu MGS3. Večigralnost bo, menda huda.

- Sega je na Japonskem **Yakuzo** za PS2 izdala brez velikega pompa. A čeravno se je prodajala le solidno, je znalce naslovčič navdušil, saj so v njem uvideli duhovnega naslednika serije Shenmue. Kot bivši gangster se podamo na kriminalni pohod, na katerem se nepridipravov odkrižamo po zaslugi izpiljene tepežkalne sheme. Z blodenjem po zakotnih nočnih ulicah



Edina resna pritožba čez japonsko edicijo Yakuze je pretirana količina branja s ploščka.

Tokia dalje odvijamo zapleteno rdečo nit, ki se vrti okoli misteriozne deklice in mastne količine jenov. V evropske štacune Yakuza priroma septembra.

- Od vseh Nintendovih maskot jo je v zadnjih letih najbolj nasrkal kožuhasti pilot Fox McLoud, zvezda franšize Starfox. Na pota stare slave ga bo poskusil povrniti **Starfox DS**. Mrzlega ledu špil ne bo izumljal, saj bo šlo za (končno spet) čistokrvno vesoljsko streljaško arkado, kot veleva tradicija. Letalce arwing bomo pilotirali z vlečenjem svinčnika po dotakljivem zaslončku, grafika pa bo tridimenzionalna, nekje na nivoju Starfoxa za N64, kar je dobro. Jeseni.

- Kaj dosti realnočasovnih strategij niso napovedali, tako da je **Genesis Rising: The Universal Crusade** za PC, ki naj bi pod Dreamcatcherjevim okriljem izšel septembra, eden častnih predstavnikov žanra. Kot v Homeworldu se bomo znašli v docela 3D vesoljskem okolju, le da bomo zadegani v skrivnosten futurističnI univerzum, ki mu vladajo organski stroji. Prav njim se ima človeška vrsta zahvaliti, da je zavzela večino znanega vesolja. Toda del njega, Universal Heart, ostaja nepokorjen, in prav tja se bomo podali v vlogi železnega kapitana Iconaha.



Realnočasovk je bilo nenavadno malo, vesoljskih pa sploh. Ta homeworldščina je zato malodane inovativna.



- Vojna zvezd. Ko smo že mislili, da smo preigrali vse bitke, podoživeli sleherno avanturo, bili vsakdo in videli poslednji konček znanega vesolja, nas je Lucas prepričal v nasprotno. Ja, Georgij, prav imaš, superhitre ploščadne arkade z Jabbo še nisi izdelal, z bantami prav tako še nismo tekmovali in nepreizkušena ostaja vloga rankorjeve zobne obloge. Takisto ne vemo, kaj je počel **Darth Vader** tistih dvajset, petindvajset let, se pravi od takrat, ko je dobil inhalator, do Lukovih dogodivščin. In glej zlomka, prav to bomo izvedeli v še ne uradno naznanjeni simulaciji astmatika, ki jo bodo vkup dali z na sejmu prikazanim tehnološkim demom, za vojnozvezdno igro (oziroma več njih) prihodnje generacije. Grafika in fizika bosta po videnem sodeč nadmočni, kar bo kot nalašč za rabo jedijevskih oziroma sithovskih veščin, s katerimi bomo krivili, lučali in treskali raznorazno objektovje. Druga vojnozvezdna igra je **Lego SW 2**, večlična (z več liki, ne lici, tov) poskakavščina, to pot s tematiko izvirne trilogije. A ker so množina šele trije, so morali najaviti še eno SW-titulo, in sicer dodatek za strategijo **Empire at War, Forces of Corruption** podimenovan, ki bo prinesel novo, tretjo stran: galaktično mafijo. Da bi naredili kako novo vesoljsko simulacijo, to pa ne. Skratka, ne glede na konec (res?) filmske sage raztegovanje blagovne znamke na igrovniškem področju ne bo jenjalo in zaprmej bomo še na playstationu 5 igrali kako starwarščino.



● **V drugem delu Legove Vojne zvezd bomo kar precej sedali v razne hodke in frčke. Mladiči se vesele!**

- Naposled bodo na svoj račun prišli tudi ljubitelji robotovščin. V Chromehounds za xbox 360, duhovnem nasledniku legendarnega Mechwarriorja, se bodo v prostranih nivojih z verižnimi strojnicami, bljuvalniki raket in ostalimi visokotehnološkimi orožji spopadli kovinski orjaki. Japonski avtorji veliko stavijo na nepuščavništvo, ki bo baziralo na skupinskem rešetanju (grupa A proti grupi B), dasi bo različnih modusov nemalo. Zanimivo je, da pri izbiranju mechov ne bomo strogo omejeni s klaso, pač pa bodo našo funkcijo na terenu definirale palice smrti in drugi dodatki, s katerimi se bomo našemili. Vtisi novinarjev, ki so imeli zadevščino priliko testirati, žal pravijo, da dogajancija ni na nivoju fantastične podobe, ki jo krasijo nore eksplozije. Koliko so poročila natančna, bomo ocenjevali že to poletje.

- Civilnim virtualnim pilotom se bo sušno obdobje končalo koncem tega leta, ko bo Microsoft izpljunil **Flight Simulator X**. Avtorji sicer še vedno brez sramu razglašajo, da bo pri izpopolnjevanju letalščine imela



● **Ker je tole očitno da Vincijevo leto, se tovrstni estetiki ne bo uprl niti FSX.**

veliko vlogo skupnost s svojimi dodatki in da bo med dvema ducatoma letalnikov kar nekaj pojerbanih s starejših različic. Toda vseeno je slutiti, da bo deseti Simulator postavil nove standarde v branži. Avtorji so precej poudarka namenili realistični pokrajini, ki bo zmodelirana do ulice natančno in bo dajala vtis živega okolja. Jate ptic, avtomobili na cestah, ladje, gužva v zraku, 24.000 letališč, zajeten kup značilnih stavb in slično. Za prikaz zemeljske oble in aluminijastih zaplat na letečnežih bo simulacija zlorabljala prednosti DirectX 10 in Viste. Kritika prejšnjih različic je šla na račun manka konkretne igralnosti, zato bo imel FSX strukturirane misije, ki bodo poleg klasične šole letenja imele več akcijske vsebine. Še vedno pa ni znanega nič o spremenjenem super duper večigralstvu in letalnem modelu. Zlasti pri slednjem je zaskrbljujoče dejstvo, da so na predstavitvi zrakomlat furali kar z drkalico od xboxa 360. Špil kakopak izide le za PC.

- Druga svetovna vojna. Založniki niti pod razno ne kanijo prenehati z njo, ravno nasprotno, polni elana so. Koncem tega in v začetku naslednjega leta nas bodo obiskali novi deli treh zloglasnih franšiz, od katerih je na smenju največ pokazal Gearbox z naslednjim delom Bratov v orožju, **Hell's Highway** imenovanem. Ta menda pride že okoli Božiča. Pred E3jem smo se lahko zgolj naslajali nad slikicami, ki so bile malce obdelane, a bo grafika zavoljo Unrealovega tretjega motorja še vedno super, kot se za 360ko, PS3 inu PC spodobi. Zdaj je pak znano, da bo serija napredovala tudi vsebinsko. Namesto veke obtežujoče linearnosti iz prejšnjih delov naj bi nas na peklenski cesti čakale velike odprte karte, kjer bomo lahko sami izbirali cilje in pristope. S tem bosta povezana bolj destruktibilna okolica in tiholazenje, ki ga bo treba uporabiti pri izvidovanju, če ne bomo želeli prehitro fasati granat za vrat. Poleg standarnih vodov se nam bodo odslej udinjali tudi mitraljezci, minometalci in bazuke, da bo okoli Arnhema, kamor gremo izgubit bitko, res peklensko. Veseli nas, da bo podobno odprto premiso ubral **Medal of Honor: Airborne**, kjer bomo na začetku naloge dobili v roke štrik padala. Od izbranega mesta pristanka bo nato odvisen naš pristop k nalogi. Špil je bil prestavljen na prve mesece 2007, a pustimo avtorje delati, sploh ker nameravajo špil prinesti na vse trenutne in prihodnje sisteme. Bržda najbolj razvpita franšiza, **Call of Duty**, pa ni pokazala baš veliko; vsega skupaj plakat za trojko v velikosti Sneteža, ko poje pet bigmekov. Špil bo do konca leta spacal Treyarch (napravili so povprečno



● **Čeravno filmček za CoD3 trga vse po spisku, bo vsebinsko igra verjetno le ponavljanje že videnega.**

verzijo CoD za konzole, Big Red One), ne Infinity Ward, in sicer le za konzole obeh generacij, med drugim za wii. Activison je očitno porajtal, da je PC prenasičen s klasičnimi WW2-streljankami ... zato se je namenil konzole obsoditi na isto kazen!

- V nadaljevanju veleuspešnice **God of War** za PS2 bomo spet ruvali glave minotavrom, posiljevali hidre in sekali krila grifonom. God of War 2 bo zgodbo okrutnega bojevnika v mini krilcu nadaljeval tam, kjer jo je zaključil prvenec. Kratos postane bog in se odpravi na novo krvavo potovanje, da bi spremenil tisto, kar je nespremenljivo – svojo usodo. Akcijsko lutanje bo podprto z odlično animacijo, vizualno bogatimi stopnjami in malho novih potez, se pravi z vsem, kar gre pričakovati od tega sekvela, ki se kani pojaviti februarja prihodnje leto zgolj na playstationu 2. Ja, prav ste prečitali, 2, ne 3.



● **Upajmo, da bodo stopnje na nivoju vizualnih efektov te robotščine. Tale je nekam ... prazna.**



● **V Arnhemu bodo pomagali tudi civilisti, če seveda ne bomo na okna trkali na zgornji način.**



● **Folk je pričakoval GoW2 za PS3, ampak Sony pač ni neumen in ve, kje lahko največ zasluži.**

- Napovedani Medieval 2 bržda ni več dvignil toliko obrvi kot nekoč, ko je bila serija še sveža. Nemara bo frišno drobovino v tem oziru konec leta prinesel **Warhammer: Mark of Chaos** (PC), katerega sistem je videti na las sličen Total War, le da v znanem fantazijskem okolju. V kampanji bomo usmerjali Imperij ali kaotike po potezni strateški karti, z gradnjo mest in kanonfutra. A že tu nas bo prekinjal kup nenadnih dogodkov, denimo pričkanje med orkovskimi frakcijami



Kaj je lepšega kot namlatiti vilinske važiče pod prečudovitimi nevihtnimi oblaki?

o tem, kdo ima daljši modrostni čekan. V megalomanskih realnočasovnih bitkah naravnost čarobnega izgleda se bodo udarile velike armade vseh znanih vpletenih ras, dasiravno v celoti le kaotiki, imperialci, visoki vilini in podganarji, medtem ko bodo ostali v okviru dodatnih enot. Posebej nam rašplje curijo ob napovedani sposobnosti dvobojevanja herojev, ki bodo tudi frpjsko napredovali. Upajmo le, da špil vzornika ne bo posnemal tako 'uspešno' kot Imperial Glory.

- Druga svetovna kajpak ni popolna brez še ene realnočasovne strategije. (Aggressor išče britvico.) Tokrat na glavo skače Relic in kaže, da se nam celo obeta nekaj svežega. **Company of Heroes** na prvi pogled zveni podobno kot Heroes of WW2: poudarek je na manjših skupinah enot, ki rušijo okolico in obvladajo skakanje v zaklon ter prila-



Soldatje umejo reagirati realistično in jo kriče podurhati, če se bodo znašli sredi ognja.

gajanje situaciji. Toda CoH naj bi pristop izpilil do popolnosti. Uničiti bo moč ama vse in vojaki bodo znali to dobro izkoristiti – če bajta ne bo imela okna na določeni strani, se bo pač napravilo luknjo v zid. Umetna pamet naj bi bila višek tehnologije in bo znala reagirati na nenadne dogodke, dočim bodo vojaki pri gibanju sami iskali najbolj varno pot v zaklon. Gradnja baze bo minimalna, s poudarkom na zasedanju con, s katerimi bomo dobivali sredstva za priklic okrepitev. Špil, ki ima na PCju iziti v drugi polovici leta, je hkrati odličnega videza, saj črevca letijo nadvse pristno. (Aggressor za zdaj pospravi britvico.)

- **Indiana Jones 2007** (delovni naslov) je nov projekt založnika LucasArts za 360 in PS3, v katerem bodo igralci zopet poprijeli za fetišističen bič doktorja Đonsa. Kot v zadnjih inkarnacijah franšize bo tudi tokrat šlo za akcijsko pustolovščino v slogu Tomb Raiderja. Na E3ju so zavrteli tehnološki demo, ki je pokazal dobrote tehnologije Euphoria. Gre za sistem, ki bo skrbel za to, da bodo sovragi kar najbolj realistično integrirali z elementi okolja in si tako poskušali reševati svoja mizerna življenja. Ko bo Indy nepridiprava zalučal v avtomobil, se bo ta prijel za odbijač, ko bo eksplozija razčefukala balkon, se bo taisti nesrečnik obesil na njega pogorele ostanke. Kao. Sliši se precej šminkersko, ampak bojda bo sistem precej vplival na igranje. Upajmo, da bo podobno spreten Indy sam. Čeprav se bo igra odvijala leta 1939 in z novo pelikulo ne bo imela nobene zveze.



Poleg sistemu Euphoria bodo precej pozornosti bojda namenili študiranju lastnosti snovi, iz katerih bodo zgrajeni nivoji. Um, okej.

- Simulacije vrtičkanja bi človek najprej postavil na DS, a **Viva Pinata** iz logov skupine Rare koncem leta prihaja naravnost na 360ico. Resnici na ljubo gre za prav posebne vrtičke, s katerih urejanjem bomo nanje skušali privabiti raznovrstne živalice. Črvom bo dovolj zaplata blata, dolgouhci bodo zahtevali sočno travo, plenilci pa, hehe, zajce. Skratka, gre za neke vrste simulacijo živalskega vrta v naravi, ki močno kima Animal Crossingu. Vsi skeptiki se ozrite na utrgano ljubko in barvito grafiko in če vas ne gane, je froc v vas že sivo truplo.



Iiiiiii, kakšna cortkana zverinica! Jaz bi jo tudi imel! Kje je zdaj domač maček ... pa tempera barvice ...

- Plačanci so bili lani eden redkih originalnih ratatata špilov, saj smo lahko naloge v njih izpolnjevali na različne načine, domala v GTAjevem slogu. **Mercenaries 2: World in Flames** nadaljuje z uspešno formulo, kakopak v še večjem obsegu. Iz Koreje gremo na dopust v južno Ameriko, v svet gverilskih in korporativističnih frakcij, od katerih je lahko vsaka naš prijatelj, če dovolj plača. Zopet v slogu Grand Theft Auta bodemo speljevali vse kovinsko, od tankov prek helikopterjev do jurišnih čolnov, demolirali naftne plošča-



Nezemljani v Resistance trpijo za anoreksijo. Ni problema, malo puščanja krvi, pa bo.

di, rudnike in plantaže ter se šli slepe miši s krokodili. Po zaslugi mišic PS3 zdaj v res barvitih barvah. Ko smo že pri PS3: lani je pozornost zbujala predstavitev streljanke, tedaj imenovane I-8, spod rok Insomniaca (Ratchet & Clank). Reč, ki so jo medtem preimenovali v **Resistance: Fall of Man**, kani postati popolna kombinacija CoD in HL. Spet nam strežejo po življenju nezemeljska bitja nezdravega videza, le da tokrat ne pridigajo 'resistance is futile', marveč te fentajo po hitrem postopku. Po robu se jim postavijo na hitro skup vržene uporniške skupine, katerih del smo, ti šment, mi. Ne baš idilična služba, a po drugi strani lahko vihtimo alienska orožja, recimo strojnice s sledilnimi naboji in skozizidostrele, ter občudujemo kot hiša veliko vanjzemaljce. Akcijska deratizacija alienov s stilom, novembra.

- Friki, ki so uspeli nabrati vso zbirko duš v Castlevaniji za DS, bodo spet tečnarili okrog nespečnosti. Krivec bo jesenski izid **Castlevanie: Portrait of Ruin**, zopet za DS. Špil se bo dogajal v drugi svetovni (o bog, a niti tu ne dajo miru z njo?!), v kateri je, kot vemo, nekaj ljudi izgubilo življenje. Neki kekci pa so se odločili s tem nastale vandrajoče duše uporabiti za zbujanje Drakule. Ja, spet. Ampak klasika se tu prekine! Nadzorovali bomo dva lika, bojevnika in čarovnico, med katerima bo moč preklapljati ali pa na zaslonu držati kar oba. Duše so šle spat, saj se bo orožja nadgrajevalo



Oba junaka lahko združita moči v prav posebnih bumbum specialkah.

bolj klasično. Takenako bo manj zaprtih prostorov, ker bomo skakali v živeče slike, ki bodo raznoliki svetovi v malem. Plus seveda sekire čez pol ekrana in uroki z epileptičnim učinkom.

- Za razliko od tastarega xboxa playstation 2 še ni mrtev in v njega obstoju bo igral pomembno vlogo **God Hand**. Šlo bo za besno hodi-naprej pretepačino, kakopak v 3D, polno animejskih likov, karatejskih čop-čopov in spremljajočih celozaslonskih bliskov. Pri čemer bo mesto dogajanja neka čudna izpeljanka Divjega zahoda, po katerem bomo mlatili tako kavbojce kot demone. Jasno, saj igro klepljejo japonski avtorji Viewtiful Joa in Okamija ter ga vodijo veterani iz Devil May Cryja ter Resident Evila. Nor spektakel, boleči komboti in bumtresk-specialke bodo na dnevnem redu koncem leta.

- Prav tako je za PS2 pomembna frpjka **Dawn of Mana**, prvo pravo nadaljevanje na Japonskem kultne arpegejske serije po več kot desetih letih. Zadnji špil s tem imenom je bil Seiken Densetsu 3 za SNES, ki je izšel 1995, nakar sta ruljo skušali vzburiti odvrtka Legend of Mana ter Sword of Mana. Dawn of Mana bo šla k samemu začetku legende o meču in drevesu ter bo sledila premisi akcijskega igranja domišljijskih vlog, le da tokrat v treh razsežnostih. Datum izida še ni znan.

- Na srečo Gears of War ni edini pričakovanja vreden strelski naslov za 360, temveč se mu po impresivnosti naglo približuje Capcomov **Lost Planet** (zgodaj 2007). Tretjeosebna ZF-nažigačina se odvija na alienskem svetu, kjer kot do zob oborožen soldat koljemo vse pred seboj. Demo je pokazal impresivno okolico, od snežene površine do tujskih votlin, in zahtevo tako po hitrem prstu na sprožilcu kot rabi taktike & možganov. Kot pri večini Capcomovih iger je poudarek za slaboritnosti, kjer vojačina recimo skoči v samohodnega robota appleseedovske sorte, z njim pokolje legijo halflifastih nakazic, nakar ob oviri spoka izenj, si oprta rotirajoči top ter masaker nadaljuje peš. Mamojebno slinabilno!

- Tematsko nepovezani igri, ki pa umeta v nakup drugega xboxa zvleči marsikoga, sta **Forza 2** in **Fable 2**. Obe sta nadaljevanji izvirnikov s prvega xboxa in za obe obljubljajo, da bosta vse tisto, kar naj bi bili že njega dni. Predvsem to velja za frp Fable 2, med dr-



● **Zajahaj svojo hondo, prehiti kavasaki. Ups, napačen špil.**

ugim zato, ker se je Molyneuxova grupa Lionhead uradno preselila v Microsoftovo naročje, tako da bo sveti Peter osebno poskrbel za nadaljevanje. Prost razvoj lika in dinamičen svet naj bi bila tako naposled uresničena, najverjetneje prihodnje leto. Vozačina Forza Motorsport 2 pa ... tristo avtov, dvanajst folka na liniji, razumen poudarek na realizmu, direktna podpora brezžičnemu volanu in verzija Gotham TVja iz PGR3. Za Božič.



● **Frpjskega početja na PS2 ne bo manjkalo, začenši z FF12 in nadaljevavši z Dawn of Mana.**



● **Izgubljeni planet seka. To je novi projekt Keidžija Inafuneja, fotra Mega Mana ter Onimushe, in 360kaši se veselijo nadrazturja.**

- Seveda ne gre pozabiti na **Halo 3**, a razen impresivnega foršpana, ki naj bi bil v celoti narejen s srčkom, ni znano še ničesar pametnega oziroma uporabno konkretnega. 2007 za 360ico, PS3 bo tedaj mrtev, bla bla. Menda pa že aktivno preizkušajo multiplayer, ki naj bi totalno sekal.

- **Sam & Max** se vračata. Po LucasArtsovi nepričakovani ukinitvi uradnega nadaljevanja in pobegu dela ekipe, ki ga je razvijala, k Telltale Games (že Bone), so upi mnogoterih pristašev človečnjaškega psa in hiperkinetičnega zajca padli v vodo. No, Telltale so držali obljubo. Novi S&M bo serija krajših pustolovskih epizodic, prvi del pa bo za dolpoteg skozi razvijalčevo domačo stran na voljo predvidoma enkrat v drugi polovici tekočega leta.



Detektivski par psa in premaknjenega zajca po dolgih kravatarskih peripetijah in nagajanju prideta še letos.

- Ne le škatlica 360 in PC, tudi wii bo imel kupek impresivnih naslovov. Poleg omenjenega Red Steela bo prišel recimo **Metroid Prime 3: Corruption**, ki je videti dosti sličen prejšnjima igrama v seriji, le da bomo zdaj s čudežnim igratorjem merili in na daljavo žokali stikala. Potem je tu **WarioWare: Smooth Moves**, slična zbirka smešnih parsekundnih mini iger kot na GBAju in DSu, ki z wiijevim svobodnim kontrolerjem obeta tolikanj več zabavnosti. Umanjkali ne bodo Super **Smash Brothers Brawl**, lahkotna 3D risankasta pretepačina z več liki na zaslonu, med katerimi bo tudi Solid Snake iz Metal Gear Solid. Velehit bodo najverjetneje **Wii Sports**, v katerem se bo moč preizkusiti v bejzbolu, golfu, tenisu ter drugih športih. Imamo novega favorita za skupinsko telovadbo pred televizorjem ob podpori alkohola? Brzda res! In, jasno, tu bo **Super Mario Galaxy**, čeprav šele naslednje leto. Škoda, dasi se bo glede na E3jevski demo čakanje obrestovalo. Komunista bomo po svetovih (tokrat dobesedno, saj se bo dobršen del igre odvijal v vesolju, kjer bomo skakali iz planetka na planetek – od tu ime) gnali z rabo nunčakaste naveze analognega paličastega priključka in daljinca, ki jima bo igra močno prirejena. S tresenjem enega ali drugega bomo vodovodarja recimo prepričali v izvajanje vrtečih napadov, moč bo naciljati predmete in jih premikati ter maličiti ... Skratka, stari brkati junak v novih oblačilih. Ata Šigeru je v projekt vključen celokupno, zato o kvaliteti in zabavnosti ne gre dvomiti.

- Ko smo že pri Nintendovih naslovih, povejmo, da je podjetje malodane odpisalo tako game boy advance kot gamecube ter se osredotočilo na DS in wii. Za gamecube so napovedali le eno igro, **Super Paper Mario**, za GBA pa kljub orjaški inštalirani bazi nobene. Ne da GBAja ne podpirajo druge firme, saj pridejo **Mother 3**, **Contact**, **Final Fantasy IV**, **Super Robot Taisen: Original Generation**, **Summon Night**, **Yggdra Union**, **Spyro** ... Toda tako mačehovska politika glavne firme je stupidna in se ji zna maščevati.

- Remedyjevega naslednjegeneracijskega naslova na E3ju ni bilo na spregled, kar najbrž nekaj pove o tem, kako daleč v njega razvoju so. V javnost so sicer poslali novo prikolico, ki pa je podobno skrivnostna kot lanskoletna in o igralnosti ne izda baš dosti. Po doslej videnem sklepajoč bo **Alan Wake** psihološka srhljivka s kopico pustolovskih prvin ter fantazmagorično fabulo. Kot istoimenski glavni junak bomo pred nočnimi morami iskali zavetje v zakotni podeželski vasici, kjer se bo meja med sanjami in resničnostjo začela postopoma brisati. Zelo ... silenthillovsko. Mi se že tresemo, če bosta PC in xbox 360 preživela šok, pa bomo videli enkrat drugo leto, ko ta bavbav izide.



Očividci so bili nad demonstracijo novodobnega Sokola precej navdušeni. Sekala naj bi zlasti natančna animacija rolkarjev.

- Molžnja Tončija Sokola, katerega ime je bilo svojčas garancija za nadmočno arkadno-spretnostno skejtanje, se nadaljuje. Franšizo bo na pota zgodnje slave Activison skušal poslati s kar dvema naslovoma, ki bosta na voljo približno ob istem času. Prvi bo **Tony Hawk's Project 8**. Obvestilo za javnost je jasno: pričakujemo lahko 'več vsega'. Po eni sami ogromni lokaciji bomo točke nabirali ob podpori novodobne animacije, izboljšanega nadzora in fizike po Havoku (vsaj na PS3 in 360ki, dočim bo špil v toplatno okrnjeni obliki na voljo še za PS2, PSP & xbox). Različne rolkarje bo moč izmenjevati kar sredi misije, novo pa bo tudi bildanje rešpekta z navduševanjem mimohodeče rulje. Po drugi strani bo od preizkušenega koncepta uličnega pojanja odstopil **Tony Hawk's Downhill Jam**, v katerem se bosta manično flipanje in grindanje malce odmikala v prid kompetitivnemu drvenju v dolino. Po vratolomnih strminah San Franscisca, Macchu Picchuja in drugih vzpetin se bomo pomerili v načinih race, trick ter slalom, ki so menda samoumevni. Špil razvijajo ekskluzivno za Nintendovi čudesi wii in DS, pojaviti pa se kani – tako kot Project 8 – v zadnji četrtini 2006.

- Primerno je, da pregled zaenkrat imaginarnega softvera z E3ja zaključimo s še nekaj igrami za najbolj oddaljen sistem, playstation 3. Duhove najbolj buri **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, ki je s spektakularnim kinematografičnim predfilmom naredil enega največjih dar-marjev na sejmu. No, kolikor poznamo šaljivca Hidea Kodžimo, je daleč od zagotovljenega, da ima ta prikolica kakršnokoli zares konkretno zvezo z igro, ki izide šele 2007 (trailer glede tega zvito namigne, da ne 2008, ampak 2007). Kakorkoli, foršpan je kazal postaranega in dokaj zamorjenega Snaka, ki v glavnem premišlja le še o smrti; bojišče prihodnosti, ki ga obvladujejo velike korporacije ter izkoriščanje znanosti v nečedne namene; ter nindžo Raidna, ki je videti dosti manj pusi kot v dvojki. Vse preveva občutek filmske resnosti, dizajn nasprotnikov in akcija sta možgane sesuvajoča in če je ta predstavitev kakorkoli slika tistega, kar bomo eventuelno igrali, je MGS4 resnična prihodnost pok-bum-tresk HD-prihodnosti. Podobno je faluse postavil v navpično stanje **Final Fantasy XIII**, ki bo očigledno v glavni vlogi imel žensko. Ali pa so tipi v seriji zares orenk prebili mejo metroseksualnosti? Poudarek bo po vsem sodeč na akcijskosti in spektakularnosti, če je prikolica narejena z motorjem ali je sorte CG, pa se vsevdilj krešejo mnenja. Neleni Square Enix je potem napovedal še en FF, **Final Fantasy Versus XIII**. Šlo bo za akcijski naslov v svetu trinajstice, ki ga hkrati klamfajo avtorji Kingdom Hearts in izrisanke Advent Children. Le ne sklepajte, da bo to kaka pretepačina, saj versus v latinščini pomeni spremembo smeri. Ja, Zadnja fantazija jo počasi že kar potrebuje.



V nasprotju s THPS8 bo Downhill Jam vse stavil na hitrost in samosvojost nadzora na wiiju ter DSu.



Supreme Commanderja smo že nekajkrat omenili, zato zdaj le slika. Poglejte si še prikolico na plošči. Videti je fantastično.



PSP™

Prenosna igralna konzola Sony PSP
333 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, 11 cm TFT LCD zaslon, 16:9, ločljivost 480 x 272 točk, 16,7 mio barv, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja: MP3/ATRAC3 plus/WAV/MPEG4 formate. Brezžična povezava Wi-Fi 802.11b, USB 2.0, Ir-DA, UMD predvajalnik.

47.990,-

200,26 €

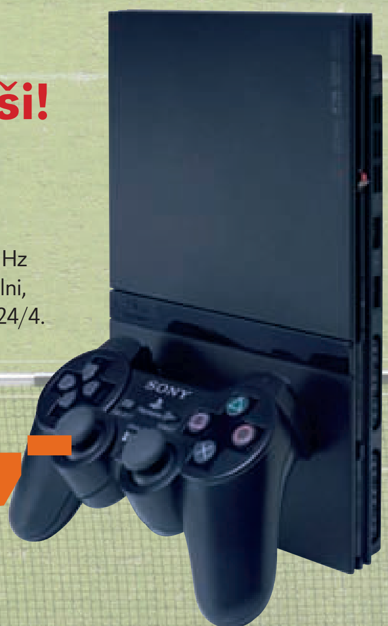
PLAYSTATION 2 - Še vedno najugodnejši!

PS2™ PlayStation 2

Igralna konzola Sony Playstation 2 Slim
Izjemno majhno ohišje (VxŠxG): 230x152x28mm. 294 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, VRAM 4 MB, zvok 48-kanalni, USB, IEEE1394, i.LINK, mrežni adapter. CD/DVD enota 24/4. Predvaja tudi DVD filme.

29.990,-

125,15 €





PS2™ PlayStation 2

Sony Playstation 2 Twin Pack
Paket dveh pomnilniških kartic 8 MB za Playstation 2.

10.990,-

45,86 €

PS2 Platinum igre



Tekken 5 Platinum	Jak X Platinum	God Of War Platinum	Gran Turismo 4 Platinum	WRC Rally Evolved Platinum	Ratchet Gladiator Platinum	Eye Toy Play 3 Platinum
4.990,-	4.990,-	4.990,-	4.990,-	4.990,-	4.990,-	4.990,-

(4.990 sit = 20,82€)

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 06. 2006 do razprodaje zalog. Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v € so informativne narave, preračunane po centralnem paritetnem tečaju, kot ga določa zakon o dvojnem označevanju cen (1€ = 239,640 SIT).

Kupovati drugje bi bilo potratno! www.bigbang.si www.bof.si

Nintengods

Sneti minuli E3 pospremi z razglabljanjem o tem, kje je industrija iger in kam jo njeni veliki kolovodje peljejo.

Če si bil na letošnjem smenju Electronic Entertainment Expo ali če si ga spremljal od daleč, nečesa nisi mogel spregledati. In sicer tega, kako zvesto Sony in Microsoft furata resno, razbijaško, adrenalinsko in testosteronsko napumpano podobo špilov, kjer se vse blešči ter cveti od ognja, eksplozij, krvi. Kjer vladajo milijonski proračuni. Kjer tacajo fantazijsko-ZFjevski mačistični junaki, tentaklasti monstrumi, babure s silikonskimi joški, gorostasni športniki, pimpmy-ride avtomobili. Ta pristop je združen z njuno večpredstavnostno bitko za dnevno sobo, kjer se dajeta s sukanjem špehtakularnih filmov in frišne glasbe ter si skačeta v zelje s podpiranjem različnih formatov, se pravi Microsoft HD DVD in Sony blu-ray. Spremlja pa ga v kolesje celotne zabavne industrije ujeta generacija špilavcev, starih nekje od štirinajst do devetnajst let, ki razmišlja predvsem o tem, kako carsko je nekomu razčefukalo glavo v novi streljanki in do katerega levela so splezali v spletnem frpju. Temu se danes reče hardcore gejmer in njegov svet je MTVjevsko trendi, nabit z nasiljem na prvo žogo, bliskanjem, rjovenjem, prvimi rivjuji v IGNu in Official Playstation Magazinu, polpismenim pošiljanjem v kurac širom forumov.



360ica postaja fajn mašinca. Dobre igre se nabirajo in jesen ter zima bosta prinesla obetavne naslove, kmalu pa bo moč dokupiti še pogon HD DVD. Zaščite HDCP naj bi še lep čas ne udejanjili, tako da manko vrat HDMI na konzoli ne bo kritičen. Toda ves ta žur je v veliki meri namenjen izkušenim ...

Daleč od tega, da bi bil sam bolj svet od svetnika. Poki v glavo, da špricne do Murske, fejst baba na podiju ter zmaga v Ridge Racerju ob do amena navitih Judas Priest, khm, Bullet for Your Valentine, da ne bom starčkast, mi dogajajo toliko kot sleherniku. Tudi koga zatipkano naderem na mn3njalu in ob Crysis, Gears of War, Metal Gear Solidu 4, Double Agentu, Lost Planetu, Virtua Fighterju 5 mi je kri šla še kam drugam kot le v hitro muvajoča zrkla. Pinjau-powah! Brez tega ne gre in si ne bi želel, da bi šlo. Ampak. Toda. Vendar. Težava je v količini. V vztrajanju pri prežvečenih vzorcih. V nenapredku. Poglejte nabor iger za PS3 in xbox 360. Heavenly Sword? Bomuse-pobu, kjer Dynasty Warriors srečajo Ninja Gaiden. Warhawk? Ej, to isto sem igral 1996, ko so lansirali PS1. Eight Days? Ja fajn, lahko bom streljal in vozil. Final Fantasy XIII? Nič ne dvomim, da bo super, ampak smo pri štirinajstem delu, veste. Mass Effect, Forza 2 in Enchant Arms v Microsoftovem taboru? Impresivne igre, a zopet repeticija.

In PC? Streljaj, komandiraj, sekaj gobline na liniji. Formula za uspeh je sledenje konzolastikom plus šlepanje na popularne spletne frpje. Saj bi vam rad pihal na dušo, ker ste pač večinsko pecejaška skupnost, in Spore je res videti kot nekaj, kar zna razbiti nekaj okovov. Ampak golo dejstvo je, da je iz zornega kota napredka ključna beseda stagnacija. Žanri na abakih ostajajo enaki in se kvečje-



Rainbow Six: Vegas je tipičen predstavnik Sonyjeve in Microsoftove HD-generacije: izjemna zunanjost, staro srce.





... čemur se zoperstavlja Nintendov wii. Sprva glupo ime je začelo iti v uho (sploh ko se folk dere “wiiiiiiii!” kot pred leti “wazaaaaabi!”), švohotni hardver pa nadomeščata izvirnost kontrolerja ter nizka cena. Obetajo tudi združljivost za nazaj in obljube o poštenem internetnem servisu. Zares upamo, da pri wiiju ne bo šlo nič narobe!



Phil Harrison, direktor Sony Worldwide Studios, ki skrbi za igre za playstation, in Ken Kutaragi, foter igralne postaje.

mu v majhnih mericah plodijo eden od drugega (avanture + frpji, streljačine + strategije – temu ne uide niti Spore), medtem ko velevečina avtorjev sledi zgledom iz sveta konzol. Bolje je pri produktih neodvisnih razvijalcev, vendar je zanje težko reči, da ključno vplivajo na prizorišče.

Do robu naphan

Razumete, kaj je problem? To, da se zasičiš. Kot bi ti za kosilo stalno stregli eno in isto stvar – sčasoma je boš sit, najsi gre za nevemkakšne poslastice v raznoliko odmerjenih porcijah. Čeprav tega ne čutite, vam garantiram, da se boste zaradi tega iger nekoč zasitili. Ko boste skozi leta nenehno preigravali iste koncepte, vas bo slejkoprej prevzela utrujenost, nekakšno nenavdušenje nad tem, kaj vam nudijo. V leta odlaganem Duku Nukemu Forever, naj bo še tako superioren, boste videli le podaljšek nečesa, kar ste tako dodobra obdelali skozi druge streljanke. Prišel bo Diablo 3 in zalotili se boste, ko boste pomislili, saj je lušten in v 3D, ampak tistega edinstvenega občutka izpred desetletja ne ponovi. Jasno, saj je le izpeljanka. Klon. Senca. Žar bo zamrl in resda ga boste iskali skozi nove in nove produkte, toda iskre v temi ne boste več našli. Zlasti ko se boste dovolj postarali, da ne boste tripali samo na luštno grafiko, temveč si boste od omiljene zabave želeli nečesa več, dobrega dizajna, umetniškega presežka, preskokov. Potem boste igre odpisali, nehali brati Joker (šmrk) ter se posvetili čemu drugemu, s seboj pa odnesli svoj $. Za vami bo prišel nov rod, ki bo na neki meji zopet odklopil. Po scenariju, ki ga furata Sony in Microsoft ter se mu udinja levji delež velikih založnikov, bo igranje tak ostalo v domeni tinejdžerjev in bradatih gikov, ki se bodo rutinsko generacijsko izmenjavali. Ključna beseda pa bo zopet stopicanje na mestu.

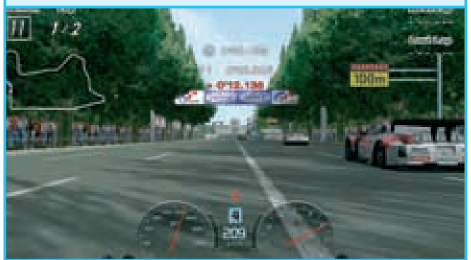
Za to bo kriva industrija sama, ker je postala natanko to, kar dotični pojem označuje: serijska štancarija. S brzopeto rastjo in grebenjem, da bi presegla Hollywood, se je spremenila v žrtev lastnega uspeha. Firmam ne predsedujejo igričarji, ki bi razumeli bistvo interaktivne izkušnje, temveč metroseksualni kravatarji, ki jih zanimajo denarne krivulje, kotacija na borzi, preglednice, zaslužek. Dol jim visi, če delajo salame, batiskafe ali špile – končali so ekonomski faks in to je njihova služba od devetih do petih. Zamenjajte igre z avtomobili, kozmetiko, povštri ali cipami. Nima veze. Ti ljudje s svojo surovo poslovno logiko določajo, kaj in kako bomo igrali. In zavedajte se: da po HD-zaslonih ter skozi grafikulje za 150 jurjev polzijo poligoni visoke ločljivosti in efekti a la HDR-osvetljevanje, je treba plačati ceno. Veliki budžeti že res omogočajo izkušnjo na meji filmske, toda redke so firme, ki gredo danes v milijonski izdatek za karkoli, za kar niso prepričane, da se jim bo vrnilo. Če založnik dobi načrt za nadmočno, prelomno, a cekinsko tvegano zadevo, ter za klon GTAja, bo v 99 % primerov izbral klon GTAja. Nepreizkušeni koncepti ga najebejo, saj pod-



Dead Rising obljublja naslednji korak naprej v preživetvenem hororju. Zombije naj bi mlatili ama z vsem, kar bo prišlo pod roke.

GRENAK NASMEH

Ko je vesoljna rulja na E3ju videla, kakšni bodo dejansko videti špili na playstationu 3, in se zavedela, da je pleteničenje o grafiki iz vnaprej pripravljenih animacij čisto nakladanje, je eksplozija nezadovoljstva otresla sneg s Himalaje. Sony je lani z marketinško spretnim namigovanjem na to, da bo PS3 dostavil igralno grafiko tipa Killzone 2 – kar je bila renderirana sekvenca – resda ustvaril bruko brez primere, a si je hkrati naredil medvedjo uslugo, saj je bilo razočaranje ob streznitvi veliko. Niti cena ni najbolj prijazna, da ne govorim o spornosti ruvanja HDMIja iz cenejše verzije, čeprav so potem obljubili, da bo lahko tudi ta prikazovala igre v 1080p skozi komponentno povezavo, kar je tehnološko celo mogoče. Prav tako je Sony utrpel škodo ob impresivnosti velike večine dejanskih špilov, saj so naslovi za PC in tisti druge generacije na 360ki vizualno najmanj poravnani z onimi za PS3, v dosti primerih pa spredaj. Nakar je prišla še nejevera gleda umaknitve tresenja iz joypada in tega, da so vanj v zadnjem trenutku ruknili zaznavanje nagibanja.



Vsega tega jamranja sicer ne bi bilo, če bi Sony doslej ne skušal ustvariti vtisa, da je PS3 vesoljska naprava, ki bo čisto nekaj drugega kot doslejšnje (true HD, bla bla). A objektivno gledano je PS3 kompetenten igralnik naslednje generacije, ki navdušuje glede nalinijskih zmogljivosti in čiste moči. Sony si ni izbral dobrega časa za orenk demonstracijo konzole, saj razvijalci niso imeli časa, da bi količkaj dobro spoznali njeno drobovje in razvojna orodja. Čeprav je E3 v branži dogodek leta, bi bilo bolje, če bi počakali do Leipziga; navsezadnje je Evropa ogromen trg, ki bi mu laskalo, če bi PS3 tam prvič zažarel. Toda če pomislimo, da je naprava sposobna producirati grafiko na tej ravni pol leta pred splovitvijo, in če privzamemo, da je foršpan za Metal Gear Solid 4 narejen z grafičnim srčkom, se lahko novembra gotovo veselimo. Le okus v ustih je vsled obljubljanja in nategovanja rahlo trpek.

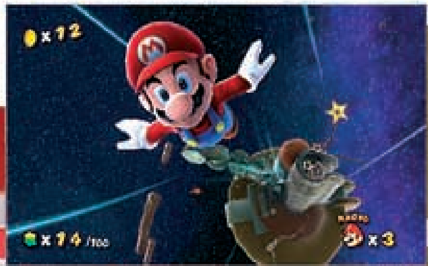


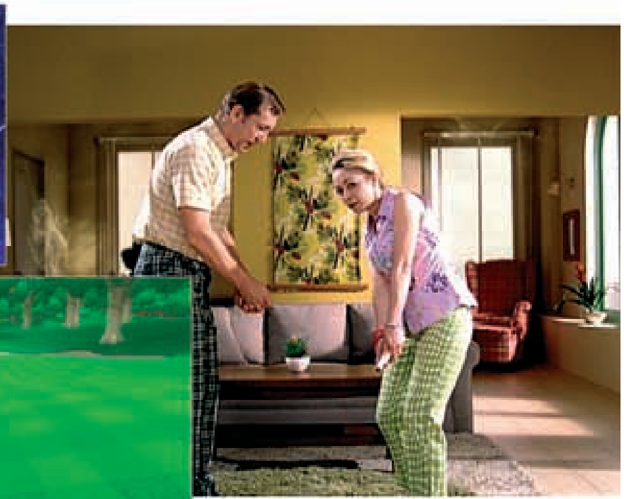
Daljinsko upravljalo za televizor? Lahko da tudi, a primarno je to igrator za wii, ki obljublja, da bo sladkosti e-zabave približal tudi tistim, za katere so bile doslejšnje nadzorne sheme preveč zapletene. Afkors: daljinec je vsakomur razumljiv in znala ga bo vihteti vsaka babica. Jo že vidim za Metroid Prime 3!

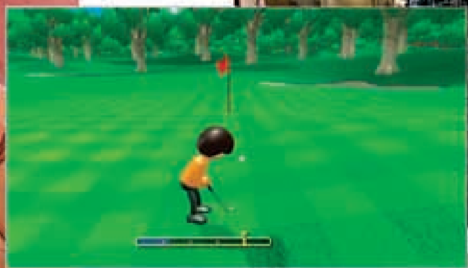


jetja stojijo in čakajo, da bo nekdo riskiral ter naredil nekaj novega, kar se bo prijelo, nakar bodo kopirala in zaslužila. The name of the game ni Halo 3. The name of the game je Copy3.
Tako to je. Firme ne vlagajo v inovacijo, marveč v čim bolj eksploziven, grafično (HD! HD!) impresiven, krvav, razturaški, naspidiran, hi-tech naslednji produkt. V nadaljevanje obstoječe franšize ali, še raje, v licenčen izdelek, ker ga lahko poturiš tistim, ki ne igrajo ali ne igrajo dosti. Activision je podpisal za Bonda do leta 2014, Electronic Arts s Fifo do taiste letnice. Za to so šli gargavtanski soldi, ampak se vrnejo, ker pride tata v trgovino in kaj bo kupil svojemu sinčku – Fifo ali Pro Evo? God of War ali Fantastic Four? Need for Speed Underground 34 Remix Ultra ali konkurenčen, boljši, a manj prepoznaven začetek nove dirkaške serije? Lahko si mislite. Da ne govorimo o kvazi hardkor gejmerjih. Kupuje cajtenge in čita spletne strani, kjer piše PRVI OPIS!, teksti pa so na višku s superlativi in slikami ter na nižku z inteligentno kritiko. Tu izvirni izdelki ponavadi pogorijo oziroma so vsaj manj izpostavljeni, medtem ko se od zgoraj bičani rivjujerji slinijo nad ustaljenimi licencami, ker so potem založniki zadovoljni in dajejo oglase. Bolje, da v to mineštro nimate vpogleda, ker bi vam obrnilo. Potem ta hardkor špilavec čekira forume, kjer vse vrvi od navdušenja, ker lahko v Soldier of Fortune 23 nekomu zatlačiš realistično bump mapiranega dihurja v nos ter mu ga potegneš ven skozi rit. Nakar kupi. Čemu trud z originalnostjo? Dokler gre, gre. Šele ko ne bo šlo več, se bodo izdajalci, ee, izdajatelji spomnili česa novega, in še tistega ravno toliko, da bo spet šlo. Taka je vzgoja: posel teče na ta način, rulja se navadi, potem rulja to zahteva in posel teče na ta način. Itak največ šteje imidž. Spomnite se: lani na E3ju je Microsoft namesto na pravih 360icah igre laufal na macih in imel predstavitev konzole na MTV, kjer so rekli veliko, a povedali ničesar, dočim je Sony namesto iger kazal vnaprej izdelane animacije. A internet se je našegunstvu navkljub drl v en glas. Hey man, PS3 / 360 is gonna rock! It's so fucking cool, dude! This game's gonna blow 'em all away!
Tako da ja, lahko se nadejamo ogromno novih špilov, v katerih se bo vse bliskalo in pokalo ter kjer bomo lahko uporabljali igralne prijeme, ki jih imamo dobesedno vžgane v mozge. Ponavljavši jazst: daleč od tega, da bi se temu upiral, saj se nekaterih iger, tako kot vi, jadrno veselim. A hkrati vidim brezno: premalo je predstavnikov drugih struj. Kratkomalo manjka alternativ večnemu klanju vesoljcev, zombakljev in ogrov s strani takih in drugačnih stereotipnih herojev, primerno bodisi za mlajše, bodisi za starejše ali za tiste, ki si želijo malo drugačne sorte zabave. Tudi take, za katero jim ne bi bilo treba vložiti tednov v učenje kontrolne sheme.









Ne le babic, prav vsakogar želi Nintendo zvabiti v svoj objem z wiijem: ateje, mameje, najstnice (roza edicija bržda ne bo umanjkala – SmrK: "Tooo!") in družice hardcore špilavcev. Ja, tebe.









Levo polna naveza wiijevega daljinca in nunčaka, kot mu jakuzaško pravijo, zgoraj pa običajni joypad, ki ga bo moč dokupiti. Vsi špili pač ne bodo profitirali od mahljanja po luftu, zlasti ne kake stare klasike.

Klub za izbrance

Jasno je, da bo večina špilovstva ostala namenjena adrenalinsko napumpanim mladcem ter da bi bilo počezno kurcanje PS3 ter 360 debilizem. Nategi gor ali dol, mašinci sta spodobna igralnika naslednje generacije, ki bosta pričarala mnogo ur zabave. A postavlja se vprašanje, komu in na kakšen način. Odgovor je na dlani: tistim, kot do zdaj, in tako, kot do zdaj. Branža pa za širitev, za napredek, potrebuje nove temeljne smernice. Poznate koga, ki ni bral knjige, videl filma, zrl televizije? Gotovo, da ne. Pa poznate koga, ki ni igral igre? Ziher, da ga. In tu je jedro problema: omejenost. Ne gre za to, da nekomu igre ne bi pasale. Vendar tega niti ve ne, saj je vse skupaj videti kot (in tudi je) klub, kamor imajo vstop le izbranci. Drži, da imamo dotičneži radi tako stanje. Ampak to je v dani



Playstation 3 je sistem, ki je tesno vpet v strategijo celotnega podjetja. Če ne bo uspel, bo v velikih težavah vsa firma. Isto, če v bitki s HD DVDjem spodleti blu-rayu.

situaciji isto, kot bi bil vesel, da se sam utapljam v živem pesku. Noben drug ne sme sem noter! Crknil bom kot pravi moški! Pogumno. Ampak neumno.

Temeljni vzrok je način nadzora. Posadite splošnega neukeža, ki ne spada v ciljno skupino za Crysis, pred tipkovnico in miš ter mu recite, lej, takole obračaš pogled, WASD so za premikanje, nameri, sproži, hkrati s tem se premikaj ... Razen če je človeček zelo nadarjen ali zainteresiran, bo, preden bo uskladil možgane in roki, odnehal, postal jezen ali vam pokozlal delovni prostor. Najbrž vse troje. Skorajda enako je z joypadom. Preprostejši je, ampak sodobni ploščki imajo dve analogni gobici, štiri knofe na desni, štiri knofe zadaj, pa še digitalni križec. Že hkratno upravljanje lika v 3D in sukanje kamere je sposobnost, ki je igričarju samoumevna, nekomu, ki tega ni vajen, pa je težavna in odbijajoča. Nakar je treba dodati gumb za skok, strel ... Kot bi nekoga brez izpita posedel v avto in rekel, ajde, vozi miško, ni nič težkega. Verjamem, da se nam (šu)maherjem tako zdi, a šofiranje je zapletena stvar, v kateri se je treba izvežbati.

Enako je z igrami, tudi tistimi, ki izstopajo iz kalupa, vendar so vpete v ustaljeni način kontroliranja. Naj se Microsoft še tako trudi s pisano Viva Pinato za 360, ki je videti kot nalašč za punce, bo ogromna večina žensk, ko jim boste potisnili v roke joypad in od njih zahtevali kompleksne operacije pritiskanja tega in onega, rekla, lej, ti igraj, jaz bom pa gledala. Znan scenarij, a ne? In evo, polovica prebivalstva odpade. Mame, ateji, dedki & babice takisto. Potem pa si, kjer si: na ozkem področju, ki se osredotoča na moške najstnike ter ležerno širše pokriva grupo penisarjev od 18 do 34 let, občasno zadovoljujoč potrebe retro navdušencev, ki na plečih nosijo tri ali štiri križe, ter luštkanosti želečih si dojilj. Vsakdanjež se z igrami navadno srečuje s posredovanjem prve skupine, ki pa je dostikrat vase zaprta, gikovska in neprivlačna. Kar izdajatelji sprejemajo in v želji po dobrih poslovnih rezultatih z manjšimi odkloni izdelujejo sisteme ter igre zanje. Začaran krog med začaranimi mejniki.

Dobro, da imamo Nintendo.



Nekateri se pridušajo, da Sony z nalinijskim servisom Playstation Network kopira Microsoft. Pa naj ga, samo da bo kul!



Indiana Jones v novi avanturi obljublja pridobitke haj definišnere: grafiko, fiziko, učinke. Kul, brez takih iger bi jokali.

Priložnost za vse

Rumenoopekasta cesta iz tega kroga nemara vodi skozi nasmeh Mariovega očeta Šigeruja Mijamota in konzolo wii (bivši revolution), ki so jo konkretizirali na E3ju. Wii lomi led z dvodelnim kontrolerjem, katerega en del je podoben daljincu za televizor, medtem ko je na drugega nabita analogna gobica. Za del nadzora sicer tradicionalno pritiskaš knofe in drezaš paličico. Toda igrator s tem, ko zaznava gibe pred televizorjem in medsebojno oddaljenost ter položaj, odpira povsem nove možnosti. V teniščini ga vihtiš kot lopar, v golfščini kot palico za golf. Z njim meriš v ekran, kot bi imel v roki pištolo, in z obema koncema mahaš, kot bi vihtel meča. Kar je seveda šele začetek izrabe. Nintendo je tako storil troje: a) krenil je v čisto drugo smer od Sonyja in Microsofta, b) v špilavce, kakorkoli lahkotne že, se je nameril spremeniti osebe, ki na to doslej spričo mnogih preprek še pomislile niso, in c) razvijalcem je dal priložnost, da ustvarijo nekaj novega. Če pomislite na to, koliko prežvečenosti že leta prinašajo E3ji, imate to lahko za odlično novico.

Jasno je, da Nintendov pristop ni kar počez iz medu in mleka. Zanašanje na stare franšize je veliko in zaenkrat so v softverskem smislu pokazali malo novega ali betico odpirajoče navdušujočega. Metroid Prime 3 je bil videti identičen prejšnjima, Twilight Princess uporablja slične prijeme kot vsa serija (s tem, da je merjenje bojda hudo nenatančno oziroma težavno), Super Mario Galaxy je bil videti kot, no, Mario v 3D. Od izvirnic je Red Steel sekal kot katana, a Excite Truck recimo ni požel aplavza. Prav tako je vsaj malce zaskrbljujoč manko wiijeve strojne moči, ki je očitno nekje na ravni gamecuba, dasi je napovedana cena 250 dolarjev žepu prijazna. Upoštevati gre strah, da bodo špilavni koncepti ostali enaki, spremenil se bo le način nadzora. In naposled je treba vedeti, da si Nintendo novosti izmišljuje zato, ker sta ga k temu prisilila Sony in Microsoft. Če bi svetu sobnih konzol vladal z železno roko kot v času SNESa, bi se ne premaknil z mesta, saj



Test Drive Unlimited so Eden delali tako, da so na dva meseca Atariju prinesli novo verzijo v odobritev. Nalinijskost je prišla v osmi inačici.

so na koncu dneva pomembne številke. Kravatarji so pač povsod. Tako pa je gamecube popušil in nekaj je bilo treba storiti.

Ampak debatiramo o tem, da mora industrija razširiti okvire in pridobiti nove stranke, če ne želi obstati na mestu ter implodirati v navalu lastnega HD-samozadovoljstva. In tačas ko Sony in Microsoft zreta v prihodnost še večjih eksplozij, pušk, monstrumov, mečev, gum in joškov, ki bodo gledani, držani, iztrebljani, vihteni, voženi ter stiskani na staromoden, večino ljudi odtujajoč način, se Nintendo spravlja k temu, da bo igre približal masam. Wii bo to storil koncem leta, ampak Nintendo se je k doseganju tega cilja že spravil z DSom. To ročno drkalo uživa izredno prodajo



Assassin's Creed med drugim temelji na idejah, ki so si jih ustvarjalci izposodili iz Bartolovega Alamuta. Čisto res.

prav na račun intuitivnega nadzora in softvera, namenjenega igrarsko nepismenim masam. Špico mu daje prav ta usmerjenost v splošno publiko, ki bi PSP zgolj valjala po rokah, saj ne bi znala uskladiti žokanja drsnika ter stiskanja knofov, dočim bi trud za prilagajanje možganov raje vložila v kaj drugega kot v, hm, igrice. Pri DSu pa vzameš pero in se dotikaš zaslončka – gib, ki ga ponavljaš že od malih nog. In v kaj drezaš? Ne v space invaderje in kobolde, temveč v simpatične kužate, ki se odzivajo na virtualno božanje (Nintendogs). Ali v možganske puzle, pri katerih DS držiš kot knjižico, kar poveča domačnost (Brain Training). S klasičnimi naslovi tipa New Mario Bros., Tetris in Advance Wars tako DS pokriva igranje na star način, medtem ko s 'špili', kot sta Nintendogs ter Brain Training, naslavlja populacijo, ki je e-zabavo doslej opazovala od strani.

In ne le, da taki alternativni ter človeku kot takemu, ne zgolj izvežbanemu igrobotu intuitivni načini nadzora omogočajo veleširitev e-zabave. Stimulirajo tudi razvijalce. Ker imajo ti na voljo nove načine izražanja, to pripelje do tvorbe idej in posledično do tako želene izvirnosti. Stalno jamramo, da v igrah ni novosti, če so, pa je napredek minimalen. A kaj, če v obstoječi situaciji z danimi igratorji in načinom razvoja drugače ne more biti? En hromeč dejavnik je miškavno-joypadni nadzor, ki odtujuje nepoznavalce in spodbuja razmišljanje na sprejet način. Drugi pa je dejstvo, da gre kronski delež truda avtorjev v videz. Clint Hocking, ustvarjalni vodja pri Ubisoftu Montreal (Prince of Persia, Splinter Cell), je po E3ju kritiziral gonjo za izboljševanjem podobe špilov, saj to po njegovem spreminja razvijalce iger v tovarniške delavce. “Namesto da bi čas porabljali za piljenje dizajna in zabavnosti”, je dejal, “se ukvarjamo s teksturami in senčenjem.” V tem pogledu je hardverska nenaprednost DSa in wiija sreča v nesreči, saj je tehnološka plat iger nared hitreje in izdelava ne stane toliko. To pomeni več časa za dizajn, razvoj si lahko privoščijo tisti, ki ne delujejo v okviru ogromnih studiev z milijonskimi proračuni, v končni fazi pa more biti cena iger nižja. Špili za DS recimo veljajo devet jurjev, za PSP trinajst, za xbox 360 šestnajst. Tudi naprava zmore biti dostopnejša: PSP pride 60 tisočakov, DS trideset. PS3 bo stal 500 oziroma 600 EUR, xboxi 360 so po 300 ali 400 EUR, wii pa kanijo tržiti za 225 dolarjev. Redkokdo iz splošne publike bo pljunil pol evrskega tisočaka za špilavni sistem, kar nadalje dokazuje tradicionalno tržno stanje: konzola se začne zares dobro prodajati šele, ko ji cena pade pod 200 dolarjev. Zakaj torej ne bi že začeli blizu te čarobne meje?

Skratka, wii je sobna evolucija DSa z velikanskim potencialom. Takojci razumljivi kontroler odstranja potrebo po učenju in prilagajanju, ki odbija neposvečene; edinstvena zasnova odpira nove poti pri dizajnu iger & vživetju vanje; sicer nevrhunski hardver pa omogoča manjše razvojne stroške in nižjo ceno tako naprave kot iger. Wii seveda ni Kristus, ki bo odrešil špile. Nevarnosti je še in še, od te, da bo direktna narava igratorja pripeljala do poplave otročjih, glede težavnosti in resne vizije podebiljenih izdelkov, do one, da bo imel trud okrog približevanja



V Red Steel bodeš vihtel tako pokalice kot katano. Taruuuuuuuuuu!

masam za posledico polenitev razvijalcev in vrnitev v stare čase, ko je bilo dovolj, da si imel na zaslonu lik ter si skakal. Takisto bi bila žalostna doba, ko bi ne mogli več v res fantastični grafiki in zvoku stopiti na plin naspidiranega bolida ter na svoji 80-palčni plazmi naluknjati alienu riti, da bi sosedje leteli v zaklonišče. Prevelikega zasuka v wiijevo smer si ne gre želeti. Toda industrija nujno potrebuje nove smernice in izrazne možnosti, predvsem pa vizijo, ki ne vsebuje le pojma HD ter ne zadovoljuje edino potreb danes tipičnega špilavca. DS in wii odpirata drugačna vrata v prihodnost ljube nam zabave. In zaradi tega je letošnji E3, vsemu ostalemu hruščotrušču navzlic, pripadel Nintendu.



Michelu Ancelu se je po King Kongu strgalo in lotil se je klepanja Raymana, v katerem brezudežu žaromet kradejo napol debilni zajci v tradiciji Cartoon Networka.

STRIC SAMO TE GLEDA

Zanimiv je razkol glede tega, kako različni izdelovalci konzol pojmujejo skupinsko zabavo. Iz Microsoftovih E3-predstavitvenih videov je dobesedno špricala želja po ZFjevskem nadzoru vsega, kar počneš. Mozeg tega je zamisel o enem samem uporabniškem profilu za Xbox Live na 360, Live na PCju z Visto, MSN, Hotmail, Windows Mobile. Kjerkoli boš in kjerkoli bodo osebe na tvojem seznamu, medsebojno bo moč preverjati, kje si in kaj delaš. Sem recimo za računalom in pogledam, kaj je z Lunijem: aha, tudi on je za Okni. Nato sem na xboxu in vidim, da je on na mobilcu. Ali pa sem jaz na mobilcu, dočim on igra Gears of War, kjer ima bore malo pik za dosežke, zato mu od kjerkoli pošljem mesidž, da nima pojma. Ali pa vidim, da ne dela nič. Sem edini, ki mu to smrdi po Orwellu? Zase vem, da NE želim, da mi lahko kdorkoli gleda pod prste in v vsakem trenutku ve, kje sem, ker imam to za brskanje po svoji zasebnosti. Microsoftova futura pak privzema prav to. Nasprotno Nintendovi spoti kažejo ljudi, kako se družijo fizično oziroma se v dnevni sobi skupaj igrajo z wiijem, od mladih do starih, od znalcev do levakov, od gikov do trendovcev. Ta prihodnost, za katero gre kapa dol tudi Sonyju, saj sliči na kampanjo za Singstar, je dosti bolj všečna od hladne tehnološke odtujenosti, v katero tone internetni svet. In iz katere je MS nič kaj ne vleče.

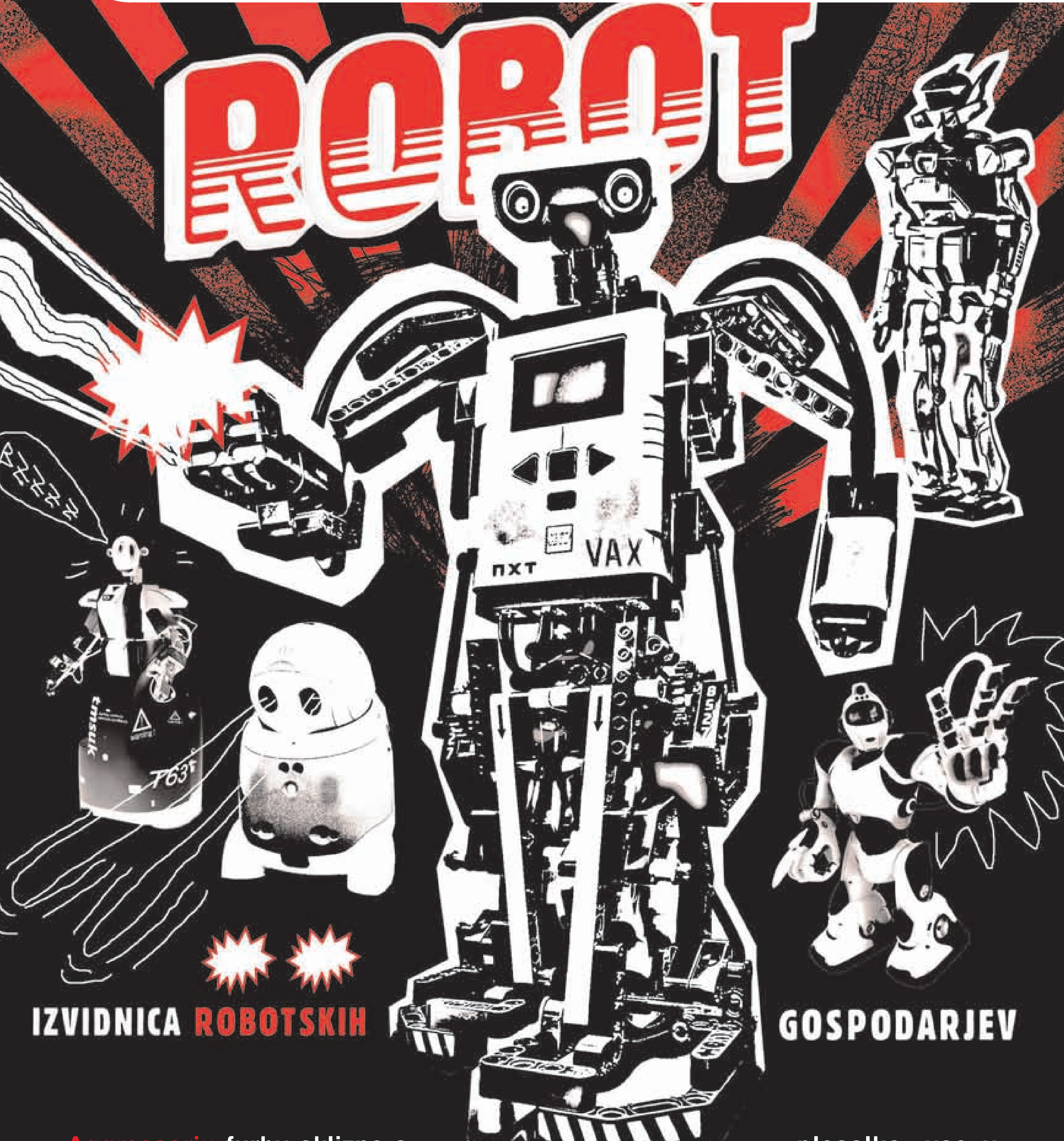


Sony še vedno sedi na licenci Fie in onemogoča komerkoli drugemu, da bi klamfal uradne formulščine, sam pa producira bolj kot ne ščiš.



Igabiba - Mozilla Firefox
Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč
http://igabiba.joker.si/
RAČUNALNIŠKE IGRE
IGRE ZA KONZOLE
NAMIZNE IGRE
FILMI
IGRALNI PRIPOMOČKI
ZAPISLJIVI MEDIJI
IGRAČE IN DOBROTE
Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!
E-KUPON
Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:
AGAPORNIS
vrednost 500 sit, velja do 7.7.2006
NOVICE
15.06.2006
Igabiba naphana z robo
Odslej tudi lego kocke, nova serija kart Magic, vsi novi špili. Že nad 2000 izdelkov...
več >
NAGRADNA IGRA
junij 2006
V juniju lahko z nekaj sreče vsakdo zadene igro Half-Life 2: Episode One, če vam le ni težko nekoliko po-mučiti možganov.
Sodeluj!
SMS KLUB
6262
IGABIBA KLUB
Half-Life 2: Episode One
Igralec znova prevzema vlogo Gordona Freemana, ki se v prvem nadaljevanju igre Half-Life 2 sooča s posledicami svojih dejanj v City 17 in Citadeli. Freeman se znova poveže z Alyx in skupaj nadaljujeta oborožen upor proti silam Combine.
Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja
5.400,00 SIT
22,53 €
2006 Fifa World Cup
9.300,00 SIT
38,81 €
Battlefield 2
9.300,00 SIT
38,81 €
Desperados 2 Cooper's Revenge
9.300,00 SIT
38,81 €
Battle for Middle Earth 2
9.300,00 SIT
38,81 €
The Godfather Limited Ed. (ps2)
13.500,00 SIT
56,33 €
Ice Age 2 The Meltdown
9.300,00 SIT
38,81 €
PC
Battlefield 2 + Battlefield 2: Special Forces: 11.760,00 SIT 49,07 €
Need for Speed Most Wanted: 9.400,00 SIT 39,23 €
The Elder Scrolls IV: Oblivion: 11.000,00 SIT 45,90 €
IL 2 Sturmovik Series: Complete Edition: 8.100,00 SI 33,80 €
The Sims 2: Family Fun Stuff: 5.400,00 SIT 22,53 €
The Sims Triple Deluxe: 4.500,00 SIT 18,78 €
Baldur's Gate 2: The Collection: 7.000,00 SIT 29,21 €
Chessmaster 10th Edition: 3.600,00 SIT 15,02 €
Rayman 10th Anniversary: 5.000,00 SIT 20,86 €
Najbolje prodajani
Najnovejše v trgovini
Napovedi izzidov
01. World of Warcraft Game Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog
02. World of Warcraft
PC igre > igranje domišljijskih vlog
03. Guild Wars: Factions
PC igre > igranje domišljijskih vlog
04. Half-Life 2: Episode One
PC igre > strelske igre
05. Guild Wars Factions: Collector's
PC igre > igranje domišljijskih vlog
06. Majica Joker z motivom Neznanca
dobrote > majice
07. Call of Duty 2
PC igre > strelske igre
08. Guild Wars
PC igre > igranje domišljijskih vlog
09. Battlefield 2
PC igre > strelske igre
10. Counter Strike Source
PC igre > strelske igre
Playstation 2
2006 Fifa World Cup
13.300,00 SIT 55,50 €
Black
13.300,00 SIT 55,50 €
Harry Potter and the Goblet of Fire
13.400,00 SIT55,92 €
Fifa 06
13.300,00 SIT 55,50 €
Da Vinci Code
13.000,00 SIT 54,25 €
Tourist Trophy: Real Riding Simulator
12.000,00 SIT 50,08 €
Tomb Raider: Legend
11.700,00 SIT 48,82 €
Shadow of Colossus
13.000,00 SIT 54,25 €
Psychonauts
12.000,00 SIT 50,08 €
Need for Speed Undeground 2
7.200,00 SIT 30,05 €
Resident Evil 4
7.200,00 SIT 30,05 €
O podjetju | O avtorjih
Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov
Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt
Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

ROBOT

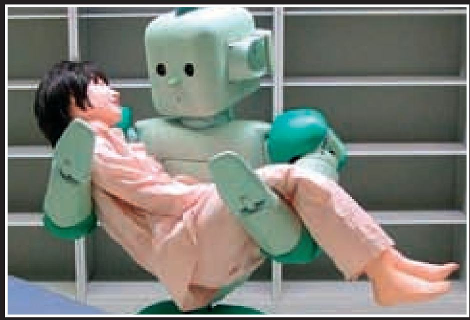


IZVIDNICA ROBOTSKIH GOSPODARJEV

Aggressorju furby sklizne s sosedovim robotskim sesalnikom, zato se je prisiljen ozreti po novostih med malimi samodejniki. Omisli si sesalo, glasbeni stolp, hišnega čuvaja, domačo žival in barsko plesalko, vse v eni napravi. Toda onegaj ima čudno navado pohajkovati okoli vojaških objektov, napovedovati konec sveta ter kričati "pinjau pinjau!".



● Časi, ko so roboteji nerodno trli steklene kozarce v dlaneh, so mimo. Tale vam napravi kofe, preden se Tom Cruise usekne.



● Ekskluzivni pogled v porodnišnico prihodnosti. Kaj si bo nesrečna otročad mislila ob pogledu na nenehno začuden robotski fris, pa ne vemo.



● Ni pomembno, da je reč draga kot žafran, obenem pa ne more v trgovino po kruh ali spucati kopalnice. Važno je, da pleše bolje od vas.

Že tedaj, ko sem bil moker pod nosom, si med vrstniki veljal za največjega džeka, ako se ti je doma valjalo karseda veliko (za tisti čas) sofisticirane tehnološke igralne krame. Semkaj je spadalo vse, od lego technics prek množice daljinsko vodenih avtekov in helikopterjev do električnih zobnih ščetk, ki so jih roditelji povečini napaberkovali severno od Karavank in s katerimi si se potem igral raziskovalca temnih kotov. Nakar si jih postavil nazaj na poličko <gnus!>. Tovrstna plastik fantastik mašinerija se kajpak zdi daleč od najnovejših krikov robotske mode v slogu aiba. In tehnično gledano tudi je, ker se pač ni znala sama metati po tleh ter nato očitajoče gledati. Vendar ima s pričujočo tematiko skupnega več, kot je videti na prvi pogled ...

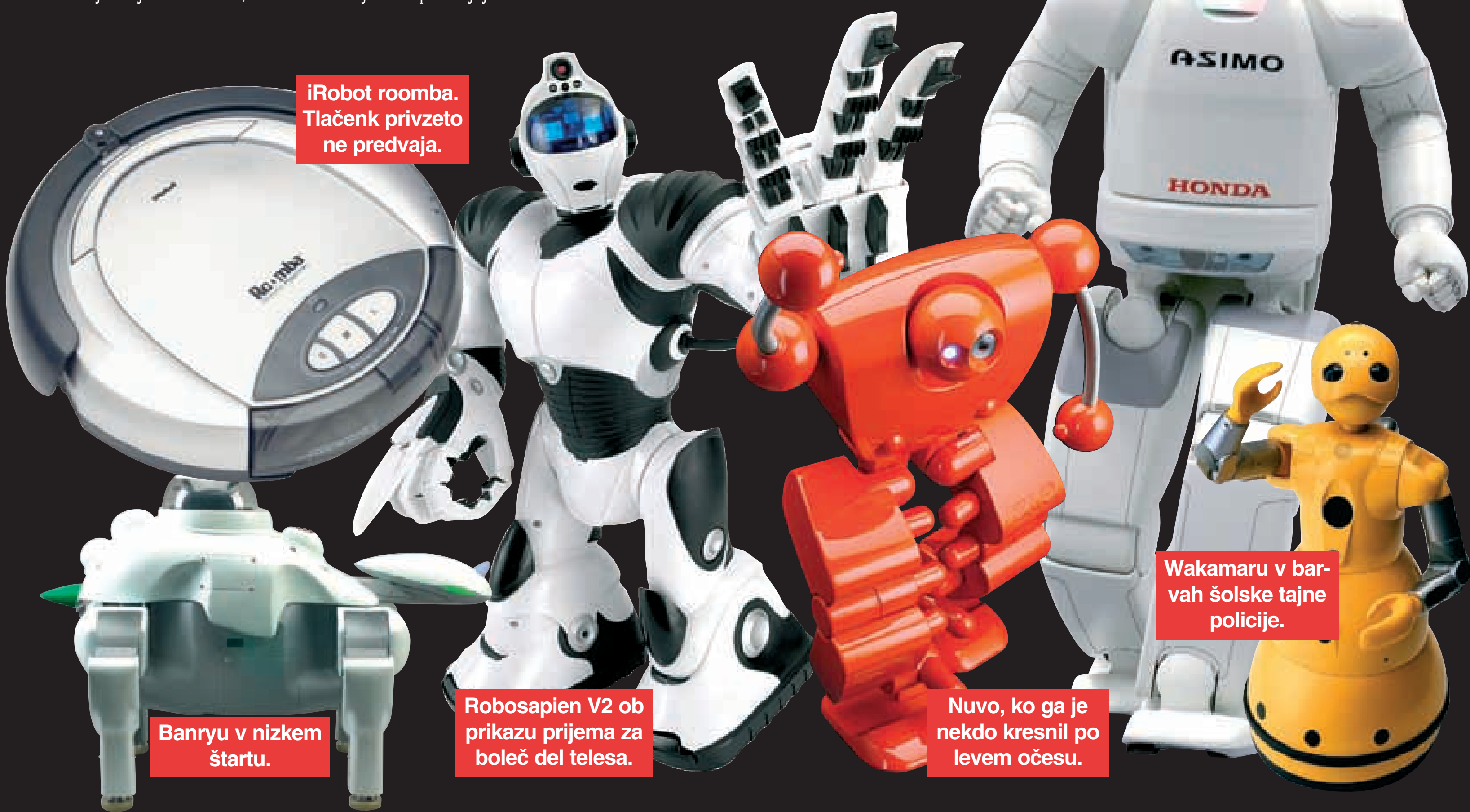
Tehnološko gledano so roboti od Teslove radijsko vodene ladjice prehodili dolgo pot. (Mimogrede, 'robot' izvira iz češke šprahe, kjer beseda 'robota' označuje težaško delo. Prvi ga je uporabil Karel Čapek v svoji leta 1920 napisani ZF-drami Rossumovi univerzalni roboti.) Danes jih najdemo pri vsakovrstnem delu, od mešanja blata v greznicah – shaken, not stirred! – do rojevanja. Brez heca, v bolnišnicah jih že uporabljajo za simuliranje rojstev; novorojenca popreje v robotsko mater zatlači robotska štorklja. Američani imajo v Iraku že pravo robotsko vojsko deminerjev, ki znajo pri tem fasati smrtni davek (prejšnji mesec so enemu pripravili pogreb). Slovenski artist Sašo Sedlaček je napravil celo robotskega žicarja. A nas bolj zanima tistih deset odstotkov robotov, ki so namenjeni uporabi v vsakdanjem življenju, predvsem za sprostitev. Na tem mestu se je treba najprej zavedeti, da obstaja svetlobna leta velika razlika med Japonsko in Južno Korejo na eni ter Zahodom na drugi strani. Američane in Evropejce najbolj zanima uporabnost, zato smo na tem področju bolj zadržani. Pri nas so roboti v domeni drage zabave in raziskovanja, zato o njih največ slišimo, ko se gredo naši študentje fuzbal. Japonci in Korejci pa tripajo na odbitost in napredek ne glede na praktičnost. Vsi sicer poznamo razvpitega in nedavno žalostno preminulega Sonyevega cucka aiba, ki se je skotil leta 1999. (Članek najdete v Jokerju 111 ali na stranki, id: 687.) Toda to ni človelika zadevščina kot ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility), že enajsta generacija Hondinega razvoja dvonogega robota, ki so ga spočeli pred dvajsetimi leti. ASIMO ostaja glavni ljubljenec občinstva, zlasti odtlej, ko so njegovega tekmeca QRIA evtanazirali, čeprav mu palice v zobnike že mečejo Toyotini trobente svirajoči možiclji.

Zobato kolesje

Dih jemajoči ASIMOvi šprinti (trenutno s 6 km/h!) so spodbudili druga japonska podjetja k razvoju posnemovalcev, a se je izkazalo, da je napraviti racajoči stroj vse prej kot lahko. Človek se ne zloži po tleh zaradi natančnega vzajemnega delovanja množice



Hondinega asima se žal ne da voziti. Morda pa ga je moč sfrizirati s kanto nitra.



iRobot roomba. Tlačenk privzeto ne predvaja.

Robosapien V2 ob prikazu prijema za boleč del telesa.

Nuvo, ko ga je nekdo kresnil po levem očesu.

Wakamaru v barvah šolske tajne policije.

Banryu v nizkem štartu.

mišic in čutil. Prestaviti vse to v mehansko obliko zahteva ogromno razvojnih sredstev in marsikateri fabriki se napor ne izplača. Celo Sony je svojega QRIA zaradi finančnega rezanja zamrznil, dočim si večina ostalih uporabnih robotov lasti preprostejši način gibanja. Ta običajno vključuje kolesa ali več kot dve nožni okončini, medtem ko se po novem proizvajalci ozirajo po segwayevem dvokolesnem podvozju. Dobra stran tega je, da jo lahko ucvrete po stopnicah, če se mašini strga. Preprostejši modeli strojev se orientirajo z infrardečimi in ultrazvočnimi zaznavali bližine predmetov ter umetno postavljenimi mejami. Sesalcu recimo z lasersko prepreko dopovemo, da nima vstopa v otroško sobo, kjer bi nadlegoval malčke. Naprednejši modeli pa znajo zreti okolico z vdelanimi



Prisežem, da bodo Benettonovi oglasni plakati poleg črnčkov, rumenčkov in kompanije kaj kmalu vsebovali tudi robotke.

Enon, čuvaj jogurtov s pretečenim rokom.

Artemis s pomenljivimi opozorili na ksihtu.

Mindstormovska pošast v konfiguraciji za krajo ledvic.



Pleo v gnezdecu čaka na futr.

kamerami.

Pri tem prepoznavajo oblike – predmete, najbolj izpopolnjeni tipi tudi obraze. Glede na to se lahko samostojno gibljejo, ne da bi prevračali dragoceno pohištvo. Se spomnite famoznih nevronskih mrež in evolucijskih algoritmov, o katerih je vseskozi slišati, a jih na videz ni nikjer? Dotični zbirki prijemov sta uporabni pri prepoznavanju vzorcev in razumevanje govora ter slike je natanko to. Pravzaprav je učenje prepoznavanje in interpretiranje vzorcev, zato metodi tvorita podlago mišljenja in programske opreme marsikaterega gizma. Ti se namreč znajo danes do neke mere že učiti obnašanja, zato ne bodite presenečeni, če boste kje zasledili 'robote na treningu'. Današnji roboti imajo dokaj natančen čut za tip in so se sposobni rokovati z vami, ne da bi vam ven pogledale kosti. Privzeto se jim ukazuje govorno, le primitivnejši podložniki še potrebujejo daljinca, medtem ko vedno več domačih konzerv podpira nadzor z mobilnikom. Z opombo, da se seveda vsakemu poprej naloži nalogi ustrezen program delovanja. Obrazne mimike komercialni izdelki še niso sposobni, ker je njihova glava pač plastična krogla, Ampak testni se že fino pačijo in ni vrag, da jih čez nekaj let ne ugledamo.



● Papero naj bi se pristno navezal na ljudi, s katerimi prebiva. Le glejte, da ob presunljivi vsebini telenovel ne stori samomora.

Naši prihodnji vladarji

Ker vem, da ste friki, gremo konkretno. ASIMO kot najnaprednejši frajer poseduje vse opisane sposobnosti. 54-kilogramski hodibot lahko zato opravlja nemalo preprostejših del: vodi stare mame čez cesto, prinaša šefu kofe in vas z nasmehom pozdravi pri recepciji. Zraven seveda sodi omemba, da je cena najema 160.000 zelencev letno, zaradi česar ni ravno v množični uporabi. Večina podjetij in posameznikov za omenjene naloge posega po manj kul, a precej cenejših variantah, ki jih je na vzhodu ogromno, saj ima malone vsako znano tehnološko podjetje svoj izdelek. (Zahodnjaki se v tem primeru zatekamo k neki drugi napravi, ki se ji reče človek, ker po odsluženju dosti manj onesnažuje okolje in je lizing ugodnejši.) Fujitsujev enon je denimo relativno enostavna zverca na kolesih, ki se uporablja v supermarketih za usmerjanje, nasvete in pomoč pri prenašanju. Stane 60 tisoč dolarjev. Hitachi EMIEW na segwayevem podvozju se



● EMIEW po tistem, ko mu je neki šaljivec naložil Carmageddon. Na levi strani je odrezan del slike z bežečo množico gledalcev.

je pred kratkim zaposlil kot receptor v hotelih, kjer vas prešerno pozdravi v več melodijah, preden vam zapelje čez nogo s šestimi kilometri na uro. Njima podoben je Mitsubishijev wakamaru, ki za 14 dolarskih tisočakov dela družbo starejšim. Pred kratkim so ga zaposlili kot čuvaja v šolah, kjer vas brezžično zatoži profesorici, če pohate na hodniku. Posebna in jako razširjena pasma robotov so domači čuvaji. Če odmislimo kup statičnih lajajočih kamer, sta zanimiva Tmsukova artemis, ki vas pošteno zaplini (mimogrede, lani je zaradi nesporazuma to storil samemu japonskemu premieru Koizumiju), in banryu, ki je še najbolj podoben dinozavru ter zlikovce odžene že s škripanjem ob četveronožni hoji.
Ampak okej, doma hočemo predvsem plešoče mp3-igralnike, ki postajajo nekaj takega kot v socialističnih časih električne pucalke zob. Ni blema, Japonci imajo številne odgovore. Zadnji hit je ZMPov nuvo, dvonog gizmo, ki ima nalogo biti vaš prijatelj in domači čuvaj. Dve kili in pol ter slabe štiri decimetre visok robotek zna racati okoli, predvajati težkometalno muziko, snemati ljudi v nerodnih pozah, vas zjutraj metati iz postelje in vas nasploh zabavati. Tudi s plesom, saj so krivookci usekani na plešoče robote. Zmore prepoznati osnovne govorne ukaze in se ga da kontrolirati po mobilniku, kamor vam na ukaz pošlje slike s kamerice. Raziskave kažejo, da se ljudje dejansko navežejo nanj, in če hočete domačega palčka Davida, hop po njem. Olajšali se boste za kakih 8000 zelencev. Podobna reč je JVCjev J4, ki pa še ni na trgu. Če si želite domačega psa in aiba ni na dosegu, vas nemara zadovolji Dasatechov plagiat genibo. Korejsko ščene je videti kot bulterier, zato skrijte morebitne organske cucke. NEC pa na vse kriplje trži papera, robotka, ki je bil v začetku namenjen poskušanju hrane (?!?). Ker se to ni obneslo, je odslej njegov namen, da vam dela družbo. Reč velikosti koša za smeti in barvitega videza babuške poseduje napredne zmožnosti prepoznave obrazov, govora in pisanega besedila, zrecitira vam vremensko napoved in napove horoskop. Piva pa iz hladilnika ne zna prinesti, tako da gre v prvi vrsti za noro naprednega tamagočija. Trenutno je v omejeni testni prodaji.
Korejci so se naloge domačega prijatelja lotili širokopotezno, saj so predstavili vladni načrt, po katerem naj bi imelo do leta 2020 vsako gospodinjstvo svojega robota, vsi pa naj bi bili povezani v centralno mrežo. Prvi rezultat projekta je jupiter, vozeči se sodček, ki se bo namesto otrok pogovarjal z neznanci na vratih in na (relativno) velikem ekranu predvajal risanke. Do Skyneta in T-1000 je tako le še droben, čeprav luštkan korak.



● Robotska vojska na postroju. V prvi vrsti izvidnica, zadaj desno podpora – olje, elektrika. Mimogrede, drugo bitje z leve zadaj ni robot.

Po Podalpju škripajoči

Pri nas je bera kajpak revnejša, saj večina japonskih in korejskih gizmov na Zahodu ni na voljo. Nuvo je letos sicer prišel v Evropo in aibo je še na policah, toda središče robonudbe so zverinice kanadskega podjetja Wow Wee – robosapien in kompanija.
Roboljud je že dobil verzijo V2, v kateri za razliko od rigajočega trola, ki smo ga testirali, zna izgovarjati besede in premore nekaj avtomatizma, ki mu ga omogočajo naprednejše programiranje ter tipala za vid. Sam lahko kolovrati po prostorih, razume glasovne ukaze in se ob nevihti skrije v kot. V vamp ga je domala dvakrat več in tudi naokoli ga zna bolje metati, zato vas lahko sune v kak boleč predel. Je pa V2 veliko dražji od predhodnika, saj vas bo koštal nad 70 tisočakov. Tolarskih, se razume. V pripravi je že čisto nov model, RS2, ki naj bi imel še natančnejši vid in kamero z zaslončkom. Za zraven se lahko poigrate z robopetom in roboraptorjem (oba po nekako 30 jurjev), ki se obnašata slično kot robomož prve generacije, le da prvi po pasje in drugi po dinozavrsko.
Ko smo že pri dinozavrih, sokreator furbyja Caleb Chung se je odločil udariti znova. Podjetje Ugobe namerava jeseni z verige spustiti dinobota po imenu pleo. Žvau nadvse luštkanega videza bo posejana s tipali in servo motorji, kar naj bi ji zagotavljalo tako 'organsko gibanje' kot realistično odzivanje (šavs po prstu pred gobcem). Potom razširitvenih kartic mu bo moč nalagati različne osebnosti, vendar nismo ziher, če bo med njimi tudi plenilec. Ciljajo na ceno okoli dvestotih dolarjev.
Za domače dr. Robotnike je kajpak edina prava robotika tista iz njihove garaže. In glej, Lego je predstavil serijo mindstorms NXT. Osrednji del je programabilna opeka, v katero bo moč naložiti program zavladanja svetu. Robotke se bo krmililo še po USBju in modrem zobu, najbolj pa rajca nabor tipal, ki bo obsegal zvočna, ultrazvočna, svetlobna in dotikalna! Glede na to, kaj so ljudje spacali že s prejšnjimi, primitivnejšimi kompleti, so možnosti ogromne. Sline bomo žal morali cediti še najmanj do jeseni, cena v Sloveniji bo med 70 in 80 tisočaki (na Zahodu 250 EUR). Naj ob tem pojamram, da se v Sloveniji ne da dobiti RadioShackovih kompletov vex robotics, ki so nekako taki kot legendarna mehanotehnika, le z motorčki in programiranjem. Če jih najdete kje v tujini ali ste pripravljeni plačati poštnino iz Čezlužja, jih zaplenite na debelo.
Oženjenim puvačem in puvaškim lenuhom sta v Kokoški na voljo tako iRobotov roomba kot Electroluxov trilobite. Preprosta diskasta pometača z ultrazvočnimi senzorji, ki koštata okrog sto jurjev, sta namenjena sesanju, medtem ko sami v drugem prostoru loščite svojo zlatnino in diamante. Se pa vidi, da zahodnjaki nimamo domišljije, ker ne vsebujeta plamenometalca proti morebitnim tolovajem. Japonci že vedo, kako se stvarem streže. Electrolux poleg tega nudi robotsko kosilnico automower podobnega videza, cene in delovanja. Robotovo območje omejimo z žicami in mu pustimo, da opravi obglavljanje trave. Ter morebitnih nesrečnih mimoidočih.

Jazst, robot

Roboteji so torej napravili velike korake od časov, ko so furbyji učili otroke slabih navad, vendar jim manjka še dosti, da bodo Optimus Prime. Predvsem se zdi, da so domači modeli še vedno predvsem igrače, saj so bodisi pregrešno dragi plešoči igralniki glasbe a la nuvo, bodisi osebni spremljevalci tipa papero, ki jih večina ljudi ne potrebuje. Ni čudno, da je Joe Engelberger, ustanovitelj prvega podjetja s področja robotike, japonska čudesa označil za neresna. Ampak hej, robotskim gospodarjem boš laže zaupal, če ti prej zašpilajo muziko in te razumevajoče pogledajo, ne?



● Tmsuk ne proizvaja zgolj domačih čuvajev. Tole je enryu, ki ročno rešuje avteke iz snežnih plazov. Občasno reši tudi ljudi v njih.



● Robotski nogomet ni baš akcijsko doživetje, saj je srž dogodkov preizkus naprednosti robotske sposobnosti odločanja, ne lobanj golmanov.



● Prvi mindstormi so bili res nekaj posebnega in kljub nedobavljivosti v naših trgovinah se z njimi igra kar precej Slovencev. Kako bo z dvojko?



Tokratni pregovor prihaja s Sicilije: kdor je slep, gluh in tup, ta bo živel sto brezskrbnih let. Capo di banda di mafijozi Yohan nima te sreče.

Ustavimo se še malo pri tokratnem pregovoru. Prav zanimivo je, kako lahko nekateri reki veljajo na splošno, ne le za ozko geografsko območje, kjer so nastali. Jako zabaven je ravno ta primer, kajti ne le na Siciliji, temveč vobče so imeli taki ljudje, kot jih opisuje pregovor, največ možnosti za preživetje, kjer so najdlje živeli in se najbolj razplodili. Zato je pa na svetu tako, kot je. Kakorkoli, Uma je potrebna. Vaših vprašanj, seveda. In nagih bab. Zanjo sicer ne vem, če jih šmirgla, jih pa toliko bolj njen drugi jaz. Oboje pošiljajte na uma.turban@joker.si.

Znano je, da zobne paste ne odstranijo niti polovice vseh bakterij na zobeh. Ali sploh obstaja kakšna z opazno boljšim učinkom?

V sodelovanju z našo bodočo čekanologinjo Navi odgovarjamo takole: bojda se določena dobro oglaševana blagovna znamka zobne paste zaradi premetene formule in vsebnosti bakterijam bridko smrt zavdajajočega triklosana glede te problematike odreže bolje od konkurence. Ni pa pri obvladovanju mikrobov glavna kemija, temveč večina uspeha zavisi od pravilnega mehanskega ščetkanja in nitkanja. Če kdo pri vihtenju ščetin, ki morajo zob vedno čohati z ravnimi gibi od rdečega proti belemu, ni preveč ročen, lahko poskusi s kako ultrazvočno električno krtačko. Le v posebnih primerih pride v poštev izpiranje s klorheksidinskimi ustnimi vodami, ki na dolgi rok v splošnem niso priporočljive. Vseh bakterij itak ni moč odstraniti, ker so naravne prebivalke ustne votline in se urno spet namnožijo. Zato je za zdrave zobe in dlesni ključna predvsem rednost in natančnost čistilnih akcij.

Prosim te, da mi napišeš par stvari o nespečnosti. Mene namreč muči in bi se rad bolj informiral o njej. Zanima me, kakšne tipe nespečnosti poznamo, kako se jo zdravi, najhujši primeri in podobno. Hvala!

Ahem. Nespečnost, s tujko insomnija, je stanje, ko človek ne more zaspati oziroma spati dovolj časa, da zapolni funkcijo spanja. Je simptom mnogih bolezenskih in manj bolezenskih stanj, ni pa sama po sebi bolezen. Kot taka je širok pojem, saj jo lahko povzročajo fizična bolečina, psihična motnja, stres, zadevanje z drogami, zjeban bioritem ob menjavanju časovnih pasov, slabe prehrambene navade ali karkoli tretjega. V osnovi ločimo tri vrste nespečnosti: pojavno, akutno in kronično. Prvo sprožijo enkratni neposredni življenjski dogodki in mine v nekaj dnevih ali tednih. Druga je posledica občasne nezmožnosti spanja, tretja pa obvelja, če žrtev ne more dobro spati vsaj en mesec. Najhujši primeri trdijo, da niso spali leta. To verjetno ni res, ker vemo, da so ljudje že umirali zaradi pomanjkanja spanca na dolgi rok. Seveda je možno, da časovno strukturo spanja nekateri prilagodijo tako, da vsako sekundo spijo po nekaj milsekund in tega sploh ne opazijo. Ampak to so mutanti in bodo šli pred zid, ko bomo streljali Može ter Babe iks. Zdravljenje nespečnosti je lahko zelo problematično, saj je treba najprej odkriti prave vzroke. Ti pa niso vedno jasni, saj so lahko zelo prikriti ali kombinirani do nerazpoznavnosti. Če ne najdemo očitnega razloga, so na voljo medikamenti, pomirjevala in uspavala. Vseeno pa velja prej poskusiti zelišča in čajčke, kemija je za skrajne primere.

Ali je res, da se ti naredijo žulji, če si poščiješ roke?

Na tvojem mestu bi se izogibal tistega, ki ti je to natvezil, zlasti pa njegove lopate. Žulj se ti naredi, ker in kjer je koža iritirana. Bolj kot je utrjena, več časa bo potreboval, da se bo pojavil. Scanje po rokah kože ne utrjuje, vsaj ne neposredno. Jo pa navlaži, kar dejansko lahko zmanjšuje iritacijo kože. Zato rođoti pljuvajo v roke, preden zgrabijo kramp. Po drugi strani pa nekatere snovi v scalini lahko razjedajo in dražijo kožo. Ergo, pozitivna nula. Bonus podatek: praktično nemogoče je, da od pisoarja odideš z neposcanimi rokami. Protipršec je vedno prisoten na običajni uporabni razdalji, zato je toliko bolj pomembno umivanje rok po tej dejavnosti.

Zakaj je številka 666 znamenje hudiča?

Osnova za ta mit je Biblija, natančneje knjiga Razodetja kot zadnje dejanje Nove zaveze. V trinajstem (aha, še ena mitska številka!) odlomku, kjer apostol Janez opisuje, kako bo svetu v zadnjih dneh pred Kristusovim vnovičnim prihodom zavladala zamaskirana apokaliptična zver – Satan oziroma antikrist v prenesenem pomenu – je omenjeno, kako bodo bistri verniki prepoznali to zver, se obvarovali njenih dejanj in si prislužili prosto mizo v Nebesih. Zver bo prepoznana na podlagi blaznih izračunov, dobljenih iz posledic njenih dejanj, katerih rezultat je že znan: 666. Drugače to ni edina razlaga, saj jih je v zgodovinsko-numerološko-kriptografskih analih moč najti še precej. Vsekakor ta del Svetega pisma buri domišljijo marsikateremu kreativnemu kljukcu in zato je na voljo toliko filmov in bukev na to temo. Zato pa tudi vsi vemo zanjo.

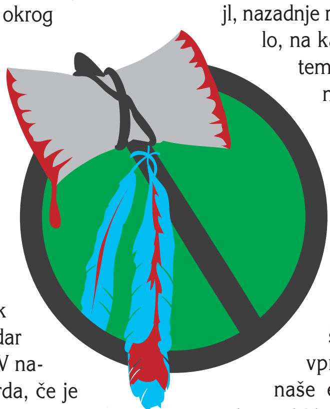


Bravke, pošljite nam podobne poletne fotografije (sebe, se razume) in če bo odziv količkaj nad ničlo, bomo vse sodelujoče tekstilno nagradili, morebitno zmagovalko pa še kako drugače.



Najprej sem hotel seveda pisati o nečem v zvezi s fuzbalskim prvenstvom, bržda dogodkom leta, izvzemši izid Drnjijeve knjige in zapelj Jokerjeve trole na ljubljanske ulice. Imel sem celo v mislih naškrab o tem, kaj je boljše, Pro Evo ali FIFA. Ampak to idejo sem raje pustil v miselni špajzi, da se navzame plemenite plesni in se ne izteče v bedno zaokrožitev sorte 'vsakemu svoje'. Nemara, tako ali drugače, naslednji mesec. Ali čez štiri leta. Itak ne bosta ne PES, ne FIFA šla nikamor.

Za alternativico sem si raje zamislil nekaj, kar mi nadležno skače po edini sivi celici, ki mi je še ostala po poslušanju albuma Wernerjevih največjih hitova. Dovolite, da pisunsko neprozorno začnem s splošno ugotovitvijo in se nato prebijem do konkretnosti. Teza: vse prelahko je v tem svetu jemati stvari za same po sebi umevne. Natančneje, vse preveč komot je ne pomisliti, da za čisto vsem, kar vidimo okrog sebe in lahko pripišemo delu človeških rok, stoji konkretna oseba. Nič ne pride iz nič: nekdo je moral zavihteti roki ali poljuben drug del telesa, da so ratale žemljice, stanovanjska hiša, xbox 360, knjiga, detece v vozičku, spletne strani in cajtungi, pod katerimi se šibijo police. Problem pri tem je, da je ta vojska izdelovalcev česarkoli že anonimna celo za najzvestejše odjemalce. Vse življenje lahko kupujem nek dnevnik in čokolado, pa ne bom nikdar vedel, kdo so ljudje, ki stojijo za njima. V najboljšem primeru mi bo znano ime, morda, če je oseba razvpita, glas, stas ter obraz. Velikovečinoma pa bodo te persone ostale zavite v črn plašč – kot kake mračne, skljućene postave v temi. Samoustvarjeni temi. Kajti čeprav bi lahko o ustvarjalcih tega ali onega izvedeli veliko in bi si to mnogi želeli, vez med njimi in odjemalci ponavadi namenoma ne obstaja. Ne zaradi zavestne odločitve, temveč zato, ker tako pač je. Zadostna nagrada za nekogaršnji trud naj bi bil denar, pripadnost neki znamki pa je bolj kot z resnično zavestjo pogojena z ekonomskimi sponami. Po domače rečeno, če si zaposlen pri neki firmi, si njen soldat, ki izpolnjuje njene ukaze, sicer lahko greš drugam ali te k temu prisilijo z odpustitvijo. Ob zapovedih svobodnega trga in prehajanja delovne sile vso to robo, ki nam polni življenja, tako proizvajajo armade dronov, ki jih ne bomo nikdar spoznali in o njih nikdar ničesar vedeli. Danes so tu, jutri so tam. Indid, veliko ljudi ostane na enem in istem delovnem mestu vse svoje življenje. Vendar so taki ob koncu socialistične nirvane resno zdesetkani, dočim je ključnega pomena naravnanost sistema, ki človeka obravnava zgolj kot del trga. V ozračju, kjer odpreš novo firmo, če ti stara krepne, in kjer se nihče kaj dosti ne sekira glede šibkejših & manj srečnih od sebe, bi bila taka skrb sentimentalnost, ki bi lahko ogrozila uspešnost na trgu. Tega pa se ne sme dopustiti v nobenem primeru, sicer bi se podrlo nebo.



Drznem si zdaj reči, da je Joker vsaj malo drugačen. Ne bojte se, ne bom zdaj planil v blazno argumentacijo tega, zakaj, kar bi se izteklo v nekaj v slogu we r0xx. Gre preprosto za to, da imamo oseben stik z bralci in da, vsaj redni, veste kar dosti o nas. Videvate nas na tekmovanjih, o sebi napišemo marsikak detajl, nazadnje recimo v 150. cifri, tu je mn3njalo, na katerem se da z nami pomeniti o tem in onem. Nekateri imajo to za narcizem, a to so verjetno prav tisti, ki jim paše ta grozna anonimnost sodobnega sveta. In na tem mestu bi rad apeliral na vas, da k temu prispevate tudi sami. Da s tem osebnim stikom bodisi začnete, bodisi ga pojačate. Pišite komentarje na Joker v izbo Tekoča številka na mn3njalu, pošiljajte vprašanja, pohvale, pritožbe na naše emajlirane emajle (joker@joker.si, sneti@joker.si ...), kličite, faksirajte, na druženjih nas cukajte za kravateljce in nam častite gromozanske količine piva. Na ta način bomo mi vedeli, da imamo angažirane bravce, vi pa boste pri vsaj enem umazanem kapitalističnem proizvodu deležni redkega privilegija, da imate konstruktiven stik z njegovimi ustvarjalci.

Aja, se ne počutiš tako, da bi to počel? Se ti fučka, se ti ne da, te boli patak, imaš dovolj pametnejšega dela? Obveščam te, da si ratal popoln produkt krasnega novega sveta. Brezbrižen, samozadosten, okolico za samoumevno jemajoč. Diploma pride. Po e-pošti, kajpak.

Sneti

LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

==============================

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2	94
02. OBLIVION	89
03. THE SIMS 2	90
04. NFS MOST WANTED	73
05. F.E.A.R.	87
06. TOCA RACE DRIVER 3	75
07. PRINCE OF PERSIA 3	84
08. 2006 FIFA WORLD CUP	67
09. CALL OF DUTY 2	79
10. GUILD WARS	--

==============================

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GOTHIC III
- PREY

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Ana Petrovski iz Maribora (igrica ena res dobra)
- Jake Meje iz Kranja (igrica ena dobra)

==============================

Gresta Half-Life 2 in Doom 3 objeta po cesti, pa ju napade ljubosumni F.E.A.R. Kdo zmaga?

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. 2006 FIFA WORLD CUP (PC)
02. TOMB RAIDER LEGEND (PS2)
03. CS SOURCE (PC)
04. NBA LIVE 06 (PC)
05. THE SIMS 2 (PC)
06. TOURIST TROPHY (PS2)
07. ICE AGE 2 (PS2)
08. OBLIVION (PC)
09. BUZZ THE BIG QUIZ (PS2)
10. TEKKEN 5 (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

BOF Building Of Fun BIG BANG

Danes na sporedu ...

Epizodnost je nova finta, s katero skušajo razvijalci in založniki razburkati nekam postane vode dostavljanja špilov. Sneti se zavali v fotelj z miškavnim daljincem (miškaljincem, ha ha) v roki.

Na večer random dneva v tednu se dobršen del Slovenije sprošča ob tej ali oni televizijski nadaljevanki. Zastavi se sicer kojci vprašanje, čemu svi ti radni ljudi podalpskog raja ne počno česa koristnejšega, recimo pišejo pisem bralcev na temo res slabih uvodov v opise iger. Ampak tako pač je: po napornem dnevu paše sprostitev, nadaljevanka pa je za razliko od filma razpotegnjena čez več mesecev. Na ta način lahko poda več zgodbe, teme obravnava na razširjen način, razvije like ter zavzame samosvojo hitrost odvijanja. In če smo bili doslej v igrarskem smislu praviloma deležni filmov, se s Half-Life 2 Episode One ter Sin Episodes: Emergence znabiti začenja doba, ko bomo fasali še in še iger po zgledu nadaljevank, torej po posameznih delih. Pri čemer vsi krčevito molimo pred debelušnimi lesenimi statuetami z groteskno poudarjenimi spolnimi organi, da se prijem ne bo kot gozdni požar razširil v redno dostavljanje venezuelskih žajfastih serij v 3D grafiki.



● **Frišnodobna Sam & Max prihajata v obliki epizodnega kontenta. Hec teh iger je tudi v tem, da razvijalec sproti tipa, kako se trg obnaša. Če je prodaja bedna, serijo pač izklopijo.**

Daljinčasto špilanje

Takih in drugačnih 'epizod' so igre resda deležne od nekdaj. Za svežo vsebino, ki e nadaljuje oziroma dopolnjuje osrednjo fabulo, je moč šteti vsako uradno in neuradno razširitev, mod, včasih celo zaplato. Vse to, na čelu z dodatki, je običajna spremljava mnogih naslovov, zlasti spletnih frpjev, strategij in The Sims, ki so po cifri njih počasi zreli za Guinessovo knjigo rekordov. A zdaj pride caka. Za pravo epizodnost v sodobnem smislu mora biti vsebina celotnega niza že vnaprej zastavljena tako, da nekaj zaokroženo pove skozi določeno število delov. Temu se kunštno reče zgodbovni lok (story arc), ki naj bi po učenju antičnih mojstrov dramatike obsegal zaplet, višek in razplet. Drugače povedano, ko sezono serije pogledaš do konca, si bil deležen zaključene celote. S tradicionalnimi dodatki za igre ni tako, saj nastajajo, ko se založniku sprdne, ter ponavadi na ne ravno vobče premišljen način podaljšujejo osnovno izkušnjo skozi nove misije ter enote. Pač po sistemu kamen na kamen palača. O epizodni vsebini (episodic content) pa lahko govorimo, če založnik že od vsega začetka načrtuje, da bo svoje izrekel ter nameravano izkušnjo podal v toliko in toliko fizično ločenih dejanjih, ki bodo skupaj tvorila kompletno vsebino. Del špilavne serije je tu enak delu teve nadaljevanke, pri čemer je daljši čas izdelave zakrinkan blagoslov. Čeprav je treba na novo epizodo čakati po več mesecev, to zagotavlja uresničitev gornjih priprošenj po tem, naj mehiške žajfnice ostanejo v domeni PopTVja. Razen če kanijo v ta namen zaposliti del WoW-zlatožanjcev tretjega sveta.

Načrti za nanizankasto dostavo igrarske vsebine niso novi in so tesno povezani s spletnim razpečevanjem. Pionir na tem področju so bile bržda paketne epizode za Wing Commander: Prophecy, imenovane Secret Ops, ki so jih sprva zastonj razpošiljali po spletu. Vsak del je vseboval par novih nalog in je malce pridodal k razvijajoči se štoriji. Težava je bila v tem, da se je pisalo leto 1998 in da folk ni bil navdušen nad dolvlačenjem 120 mega težkih datotek po analognih modemih. Ker so Electronic Arts kmalu po izidu Ultime Online (1997) Origin skopili, je ta firma nezaključeno prenehala z izdajanjem Skrivnih operacij. Taisti razlog je 2001 zatrl zanimivi Majestic, ki naj bi štel pet delov, a je prav tako crknil zavoljo downloaderskih težav. Glej glej, tudi zanj je bil odgovoren EA. Potem je bil nekaj časa mir, nakar so se apetiti znova pojavili, predvsem zaradi razširitve širokih pipic in uspeha televizijskih serij tipa Lost. Poslovni model je jasen: zlasti na podlagi interneta (klasične škatelne verzije v s kijem razsuvabilnih trgovinah ne škodijo, vendar to stane) nuditi krajše in zato cenejše epizode, iz katerih se bo sčasoma sestavila celota. Razvijalec Telltale Games je na primer že lani začel z nizom avanturic Bone ter kani pristop jeseni razširiti z epizodično kreacijo prigod Sama & Maxa. Zastavonoši nove nadaljevankaste e-dobe pa sta HL2 Episode One ter Sin Episodes: Emergence. Čitajte.



● **Bone ni kaj dosti znana avantura in, roko na srce, tudi ni preveč kvalitetna. Je pa zgled dostavljanja vsebine po delih.**

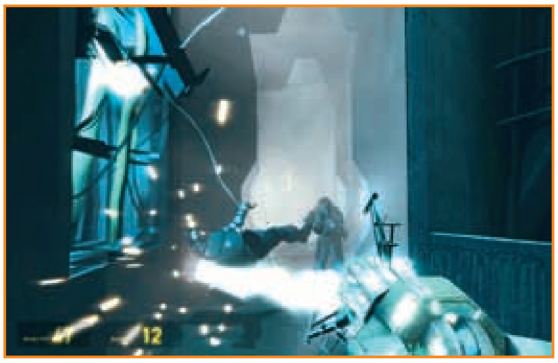
Half-Life 2 Episode One

Da je bila HL2S01E01-Valve neogibna, je nakazal zrakovisni konec Half-Life 2. Čudovita igra, skoraj vse vredno klanjanja do tal, upravičena ocena 94 v Jokerju 137. Ampak tisti klifhengerski zaključek … Jasno je bilo, da ima Valve nekaj za bregom, in izvedeli smo, kaj – Epizode Ena, Dve & Tri, ki bodo zgodbo in pripetljaje Gordona Freemana širile vsaka zase ter se naposled povezale v zašito enotnost.



Prizor je lep primer ponavljanja vsebine: kombajnovski soldati, plehnati oslepilni letečneži in jezna mravljelevska mati.

Impresivnost in trajnost izvirnika sta očitni, ko po letu in pol od njegovega izida poženeš Prvo epizodo (špil je samostojen, se pravi, da ne potrebuje HL2) ter se znajdeš doma. Ne ravno v mehkem fotelju pred 50-inčno plazmo, na kateri laufajo Razočarane gospodinje, temveč pod Citadelo kaj mogočno, ki grozi z reaktorskim pogoltom vsega Mesta 17. Ampak občutek domačnosti je nezgrešljiv: v roki gravitacijsko krepelo, na koži hrapavost environmental suita, pred tabo Pes in Alyx Vance. Oooh, Alyx. Evo, to je punca za ženit. Čvekava, luštna, učinkovita, prestrašena, a samozavestna. Na begu iz metropole, kar je ves smisel Episode One, ti pošteno stoji ob strani – in še dobro, kajti brez nje bi tenko piskal. Že res, da dobro strelja, dasi bi to zmogel sam. Važneje je, da odpira vrata, heka računala in krogomine, kliče dvigala ter ti tako omogoča napredovanje. Hm, nič posebej novega glede na HL2, bodeš rekel, in prav bodeš imel. Toda ključni besedi sta 'več', saj imaš Alyx ob sebi tri četrtine časa, in 'dinamika'. Ženska namreč ni pretežno skriptana, temveč se stalno dinamično udeležuje bojev kot pravi lik.



Za še večjo povezanost s HL2 prvi del Episode One opravite z dobro znanim napumpanim gravity gunom.

V špilavnem smislu se kot v HL2 izmenjujejo svetla, prostrana območja ter klavstrofobični temni hodniki, kjer ne gre brez rabe baterijske lučke. In tako kot prej se špil dosti zanaša na fiziko, čeprav je ta plat zdaj še bolj izpostavljena. Brez gravity guna ne gre niti pomisliti na uspeh, saj si dolgo brez orožja. Lučanje energijskih krogel v reaktorčke, obteževanje ramp, čiščenje šare in mašenje lukenj, skozi katere prihajajo mravljelevi, z avtomobili je le del nalog, ki se jih fizikalno lotiš. Posebne omembe je pak vredno mojstrstvo pri dostavljanju presenečenj in sapo jemajočega tempa. Skupaj z Alyx dasta skozi nekaj vrhunskih sekvenc, ko se družno otepata kombajnovske soldateske in goloroke zalege, od naglavnih rakcev prek okostnjaških pošastkov do antlionov. Povrhu sta na zaslonu v zmedenih, množičnih bitkah dostikrat prisotni obe vrsti kanalj. Razen ene ali dveh razvlečenih sekvenc ter nadmoči začetka in sredine v primerjavi z ne docela urnebesnim spešenjem v zaključek je Episode One en sam drveč, tresoč, navdušujoč vlak smrti. Spopad v črni kleti pred dvigalom, kjer nestrpno čakaš dvigalo, medtem ko iz okolice uletavajo zombaklji, preboj skozi bolnišnico in bazukarjenje letečneža nad razpadajočo streho tako stisnejo srce, da se brez kakršnihkoli 3D očal in tresočih zicev počutiš, da si del izkušnje. Kdo potrebuje hardver, če je tu genialen dizajn?



Antlioni ne nehajo uletavati, dokler z avtomobili ne zafilaš njihovih jazbin. Odličen primer rabe fizike v interes igralnosti.

Toda naj bo Alyx še tako prepričljiva virtualna sopotnica, fizika še tako impresivna in tempiranje še tako mojstrsko, Episode One ipak izpade kot nategec. Prva zamera je ta, da res nove vsebine skorajda ni. Od okolice prek orožij in sovražnikov (le en nov nasprotnik je, malce močnejši zombi, ki vihti granato) do situacij, v katere prihajaš, vse je v veliki meri znano iz HL2. Razen furanja z vozili, ki ga ni. Obenem je E1 podedovala večigralstvo ter vse probleme iz HL2, torej šepavo umetno pamet, premočrtnost, neredka včitavanja in zoprni Steam. Ej, če kupim igro, je nočem namestiti in potem čakati vso noč, da se odklene ter apdejta s 4,3 KB/s. Tretji feler je kratkost, saj si na najvišji težavnosti skozi zadevščino v štirih, petih urah, nakar ti ostane le ponovno igranje z nekam okostenelim 'režiserjevim' komentarjem. Preu, reč stane 20 dolarjev na Steamu oziroma 5.400 SIT v podalpskih štacunah, ampak saj veste, ko je nečesa tako hitro konec, se počutiš kar malce ogoljufanega. Gotovo pa bo ta občutek prisoten, ko boš premislil o tem, kaj je Episode One sporočila štorijalno. V bistvu se nič ne zgodi, ključna vprašanja ostanejo nerazrešena, kvečjemu se postavijo nova, in iztek te spet pusti s trdim pred deviškim pasom iz kevlarja. Z babo zaklenjenim v titanovo kletko. Zabetonirano na dnu morja. Infestiranega z morskimi psi. Z laserji na plavutih. Skratka, nevzdržno. Ugledaš pa prikolico za Episode Two, ki je videti, kot da bo celo kaj razložila. Ampak hej, nismo enako mislili za E1?



Alyx strelja in mlati sovrage, odpira pot naprej in pripomore vzdušju. Vendar res dobrega štrudla gotovo ne zna narediti.

***Sneti** in Alyx, to je lepi par, ustrelita kup pošastkov, imata dva otroka! (Nemutirana. Haiku.)*

78

sodelovanje z življenjsko, koristno, netrapasto Alyx ✔ zajetna raba fizike v igralne namene ✔ presenečenja ter mojstrsko tempiranje raznolikih pristopov ✔ štorijalno na psu ✖ ogromno reciklaže ✖ enaka večigralnost in težave kot v HL2 ✖

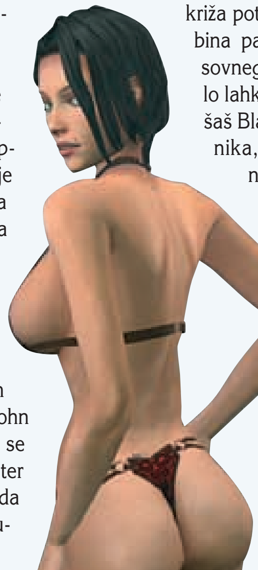
Valve

Sin Episodes: Emergence



● “A veš, kaj mi je frklja zabila? Da imam jaz res večje kot ona, ampak njene so vsaj prave! Če ne bi bil to samo moj hologram ...”

Drugi skozi Paro (spet 20 $) ali potom normalnih škatel (takisto 5.400 sitnih) razpečevani epizodni špil današnjika je Sin Episodes: Emergence. Sin (J64, 86) resda ni bil čisto vrhunski naslov, a je vseboval zvrhano mero zanimivosti, recimo določeno mero nelinearnosti, upravljanje s statičnimi krepelci in vozilci ter privlačno, aktivno okolico. Katere polovica je bila tovarniška, a kljub vsemu. Toda Half-Life ga je povozil. Zdaj so se pri Ritualu odločili, da se gredo oni isti štos, preklopili so na Source ter Steam in ekola, tu je prva epizoda novodobnega Greha. Za katerega pa se zopet izkaže, da ga Polživljenje pelje scat.



Za onele, ki se še niso srečali s pljuči Elexis Sinclaire – ona je lep dokaz, da so silikonski vložki nevarni. Utegnejo počiti in povzročiti, da ženščini pridejo na um načrti o novem svetovnem redu. Na srečo je tu desc John Blade, pripadnik enote HardCorps, ki se je v prvem delu ognil njenemu valjarju ter ji frdirbal velikopotezni plan. Argh! Toda Elexis preživi (airbagi pa to) in nadaljuje z emulacijo nore znanstvenice biokemičarke na čelu korporacije SinTek. Tokrat je njen načrt tako skrivnosten, da ga v prvi epizodi sploh ne izvemo. Pravzaprav nam ni nič kaj dosti jasno, ker nas igra rukne v dogajanje in medias res, nakar nas iz zmede ne potegne. Še huje je brez predznanja in ker v paketu dobite izvirni SiN, vam toplo priporočam, da se ga lotite najprej, ker Emergence oseb ne predstavi. Spotikajočo se vsebino izvemo skozi dialoge z zavezniki in kameradoma, Jessico 'ljubim tesno usnje' Cannon ter znancem od prej, l33t haxxorjem J.C.jem. Hakeljc je v tem, da pripoved ni kaj prida napeta in ne ustvari pravega suspenza, ker smo bolj ali manj samo pošiljani sem in tja, pri čemer popokamo vsakogar, ki nam prekriža pot. Liki so sicer kul, vsebina pa ne. Zaradi realnočasovnega govora je fabulo zelo lahko zgrešiti in kar pogrešaš Bladovo čebljanje iz izvirnika, saj zdaj po Gordonovem zgledu komaj kaj pisne. Jessica, ki je daleč najbolj zgovorna, je najbolj karizmatičen lik in napravi največji vtis, a tudi z njo vred je štorije premalo.

Je potemtakem akcija kul? Je in ni. Prva polovica je dosti generična streljanka, kjer hodimo po linearnih kartah in izvajamo genocid nad dolgcajtnimi sovražniki, ki so videti taki, kot bi ušli iz 2D ploščad. Svetla točka so pristni in odprti prostori, ki pa v glavnem ostanejo neizrabljeni. Raba fizike je ključna na enem samem mestu, drugače pa smo vse že videli. Šele v zadnji tretjini špil prestavi navzgor, saj vzpon na SinTekov nebotičnik končno ponudi določen izziv ter razburka postanost. No, boj je kljub majhnemu številu orožij (pištola, puška, granate, avtomatska puška) in nebrihtnim sovragom zabaven, predvsem vsled ogromne količine granat, ki jo cvrejo na levo in desno, ter destruktivne narave pokalic. Resno, nesrečne tarče naravnost tekmujejo v tem, katera bo s krvjo bolj okrasila zidove. Škoda za težave pri dirjanju, ki izvirajo malo iz dejstva, da se atletski John zatakne ob vsak štrcelj na tleh, in malo iz preveč plavajočega gibanja, na katerega se sčasoma navadiš, dokler ni treba kje natančno skočiti in izgubiš živce. Večigralstvo je pa pobrano kar iz prvega Sina.

Igra sicer ima tisto 'nekaj', kar vleče, toda manjka dodelano, raznoliko dogajanje, ki bi te posrkalo vase. Upajmo, da se bo epizodni sistem oddolžil z boljšimi nadaljevanji. Itak naj bi jih bil cel kup.



● Ko vidite tega zlobnega moža, ste jih videli štiri petine v špilu. Okej, saj dobijo boljše krepalice, ampak bolj bi jim koristili možgani.

***Aggressorju** tele nove igrice v usnju in najlonu dogajajo bolj na pol.*

72 **zabaven boj ✔ zanimivi liki in okolica ✔ dogajancija v drugi polovici ✔ neizvirnost ✖ neraznoliki, tupi nasprotniki ✖ švoh podajanje zgodbe ✖ brez svojega nepuščavništva ✖**

Ritual / Valve



● Velika prizorišča z več nadstropji so hudo pozitivna reč. Če me v naslednjih epizodah zaprejo v hodnike, jih namlatim!



● Videz špila je klasično polživljenjski, avtorji so se kar potrudili. Se pa vidi, da se življenjska doba srčku počasi izteka.

Panzer Elite Action

Saj poznate stopnje v streljačinah, kjer sedeš za krmilo kakega razturaškega vozila in z njim neizprosno deliš ognjeno pravico? Ponavadi so dokaj užitne, če ne zaradi drugega, vsled spremembe tempa. Ko pešaka obdelaš pol sveta, paše rit posaditi v kaj večjega, hitrejšega in predvsem bolje oklepljenega. Natanko na to cilja Panzer Elite Action, ki so ga po naročilu vkup dali naši Zootflyevci: arkadna streljačina, v kateri destrukcijo namesto nožno povzročaš gosenično.

Prostorno-časovna tematika je kajpak svet med burno drugo svetovno vojno in začetek sploh ni napačen, saj so na voljo tri kampanje: uvajalna nemška, potem sovjetska in za piko na i zavezniška. Uvod v vsako je spodobno dolg vedežni filmček, sestavljen iz pristnih črnobelih posnetkov karnaže. Z napredovanjem v linearno razporejenih scenarijih odklepaš misije za posamično igranje, a jih je večina tako splošnih in nenavdihnjenih, da najverjetneje ne bodo pritegnile vnovičnega obiska. Protiutež je nepuščavništvo, kjer se na akcijsko majhnih kartah pomerita dve sprti strani. Ni pa tu neke hude raznolikosti ali izvirnosti: edini način luknjanja je moštveno zavzemanje nadzornih točk, podobno močno popreproščenemu Battlefieldu 2.



Dovršen videz je najmočnejša stran Panzerjev. Zootflyevcem kapo dol za mehke svetlobne učinke.



Mislite, da so se oklepne konzerve tudi v resnici streljale tako na blizu, z desetih metrov? Lol, potem pa svizec zmota ...

Nasploh je sveta preproščina primerna besedna zveza za to igro. V upravljanju karjol ni čisto nič simulacijskega: gosenice usmerjaš s tipkovniškim skupkom WSAD, miška vrti kupolo, meri ter strelja, in to je to. Če kdo celo tega ne bi dojel, je moč vklopiti lahki način vožnje, kjer glodalcu sledi tudi nos vozila. Vendar tako odpade še zadnja peščica količkaj naprednih manevrov, kot je stransko streljanje. Pokrolonček realizmu je počasno obračanje kupole, a je izvedeno precej nerodno. Merek se namreč premika z normalnim pospeškom, nakar tankčič potrebuje svoj čas, da nameri, tako da marsikdaj ustreliš tja, kamor nočeš. Mar bi ustrezno upočasnili miš. Tako brziš po pokrajinah Poljske, Rusije in Francije ter kot po tekočem traku (hehe, tekoči trak) odstranjuješ valove nasprotnih tankov, topov in pogumne, a neučinkovite pehote. Nasprotna soldateska je nemarno glupa in še zdaleč ne izkorišča kritja, tako da te ogroža edinole z nagravžno številčnostjo. Ampak brez skrbi, zares ne zagusti nikoli, saj so širom kart posejane samodejne oskrbovalne točke, ki te čarobno popravijo in nafilajo s strelivom. Nivo izziva je torej hudo nizek. Za popestritev skrbijo podložni soborci, ki pa so učinkoviti približno toliko kot barabini, torej ničelno. Sicer jim lahko ukažeš razporeditev v dve različni formaciji, način napada in celo popravilo, toda ko pride do izmenjave granat, so koristni predvsem kot dodatne tarče. Takenako nezadovoljivo plehek je nabor vozil. Resda v praktično vsaki misiji upravljaš novo piksno, od panzerja II, T-34 in shermana do težkokategornikov tipa tiger ter KV-1. Vendar so razlike med njimi praktično ničelne. Vse se konča pri tem, da se nekateri premikajo malce hitreje ali streljajo počasneje. Podobno je z raznolikostjo nasprotnikov. Tekom kampanje sicer meriš na praktično vsa vozila, ki jih imaš priložnost upravljati, vendar kmalu ugotoviš, da so za vsakega dovolj dva do trije dobro merjeni streli. Tigri tu niso noben strah in trepet bojnih polj.

Naposled Panzerji izpadejo kot zmedena igrica (ja, igrica) z upokojenskim vzdušjem, ki je nadzorni model podedovala po arkadi, zasnovo stopenj pa po simulaciji. Če bi se karjole obnašale bolj realistično, ako bi bila možna raba različnih granat in učenje posadke ter če bi boji vsebovali vsaj drobtino taktičnosti, odstranjevanje stotin statičnih obrambnih črt morda ne bi bilo tako duhamorno. Ampak tako se vsega skupaj kaj kmalu prenaješ in si zaželiš izzivov, ki bi bolj pasali arkadnemu pristopu. Takih, kjer bi okoli tebe vse treskalo in pokalo, kjer bi nate navaljevali valovi tankovja, letal, oklepljenih vlakov, ladij, magari vesoljcev! V trenutni obliki pa špil enostavno ni vreden iskanih desetih jurjev.



Tanki pač niso delani za gnečne bližinske boje v mestih, zato so stalingrajske stopnje najbolj duhamorne.



V ruski kampanji prvič izdatneje naletiš na trdoživ odpor. A ta ne prihaja s strani nasprotnih tankov, temveč razturaških oklepnih vlakov.

*Čez doline in goré **Luni** v svojem tankčiču pojdé. Ko sreča hudih tigrov navezo, se koj spremeni v odvečno železo.*

54 lepa podoba ✔ spodobna nemožganska zabava ... ✔ ... ki pa kmalu dojadi ✖ premalo izziva ✖ površinske razlike med tanki ✖ glupi soborci in nasprotniki ✖ manjka pravega spektakla ✖

Zootfly / Jowood natlačenka 155


NOVA SERIJA IGRIČARSKIH USPEŠNIC
CENA POSAMEZNE IGRE
3.990 SIT
/ 24,99 €
ŽELIŠ BITI VEDNO NA TEKOČEM Z NOVOSTMI V SVETU IGER?
ZA BREZPLAČNO OBVEŠČANJE POŠLJI ELEKTRONSKO POŠTO Z ZADEVO GAME NA DISTRIBUCIJA@VIDETOP.SI
NEVERJETNE CENE!
PAKETI DVEH IGER ZA SAMO
5.990 SIT
/ 24,99 €
IGRE IN ŠE VEČ PAKETOV SO NA VOLJO V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH Z IGRAMI.


POVEJ!
Spregovorimo o nasilju med otroki.
Tišina boli. Če je posledica nasilja med otroki, boli še bolj. V Sloveniji je po raziskavah sodeč ustrahovanih 45% učencev. Koliko je drugih oblik nasilja, kot so fizične grožnje, posmehovanje in psihični pritiski med otroki, se ne ve. Tisti, ki vedo, ne povedo. Ker se bojijo. Bojijo se nasilnežev. Spregovorimo z otroki o problemu in skupaj najdimo rešitve.
www.unicef.si Brezplačna objava!
Kreativna pokrovitelja: Publicis & IODG / Foto: Jure Breceljnik
Za varno šolo.
unicef
1946 - 2006

Rise of Legends

Gotovo poznate tisti zoprni občutek, ko ... Okej, mogoče ga ne. Navsezadnje verjetno živite še za kaj drugega kot za elektronsko zabavo. Ampak če bi kot tale vaš zvesti špilrivjujer na mesec zgolj opisali kakih deset iger – kaj šele, da bi pridodali ogledane za splošno informiranost – bi vedeli, kako je, ko ob večini novosti od zaspanosti udarjaš s čelom ob mizo in si v brk zdolgočaseno momljaš polslišne kletvice. Istokopitnost, ob žretju world's largest hamburgerjev, kar spremlja garažen rockovski komad pasme "Lej mami, jest znam žagat pa tulit!". Kako priljudno, zlasti v teh hladnih kravatarskih časih, ko cveti jeklen, ciničen biznis!

Nič manj poseben ni svet, v katerem se Rise of Legends odvijajo. Medtem ko je predhodnik, Rise of Nations (J119, 86), naseljeval dokaj generično, kvazi realistično zgodovinsko okolje, v katerem so se vov, ki se združijo v fantazijskem svetu, podobnem Zemlji. Še najbolj, čeprav ne ravno tipični so Vinciji, ljudska vrsta, ki očigledno izvirajo iz renesančne Italije, a so podkrepljeni z zanimivo tehnologijo, obsegajočo parne tanke, cepeline ter robote, v katerih tiktakajo urni mehanizmi. Nato so tu Alini, puščavska magična rasa, navdihnjena s pripovedkami iz Tisoč in ene noči, ki se zanaša na čarovnijo ter žive nakaze. To pomeni škorpijone, ognjene zmaje, duhove iz sve-



● V navidezni zmedi leži urejenost, čeprav bi lahko ta bila večja. Hlepenje za dosego mase strank se pozna tudi v nekdaj tako hardcorovski zvrsti.



● Cuotli so izjemno zanimiva stran, ki čute rajca z vesoljsko-mitološkimi enotami, možgane pa z edinstveno mehaniko igranja.

levoročnost in prekokurčnost so nič kaj fine lastnosti, s katerimi se 'postavlja' vedno večji delež te industrije. Dvoklikneš, pojavi se v petih minutah narejen video z logotipom, sledi uwebollovski uvod, v katerem nekaj treska brez vsakega smisla za spektakel in tempo ... Nakar moraš še igrati zdriz, v katerem se samozadovoljno izmenjujejo prežvečeni koncepti ter milijonkrat videne zapovedi. Človekoljubne prispevke za pomoč opisovalcem v stiski sprejemam na svoj transakcijski račun. Hvala!

Kako pljuča napolnjujoče fino je zategadelj pognati špil, ki te sezuje že v prvih petih minutah. Realnočasovno strategijo Rise of Legends iz bajte Big Huge Games, ki ji predseduje napol legendarni Brian Reynolds (Rex Nebular, Colonization, Civilization 2, Alpha Centauri, Rise of Nations), otvori logotipni video, naphan z več podrobnostmi, kot jih vsebujejo celotni 'podvigi' tipa Miami Vice. Nakar uvodna sekvenca, ki obravnava divji spopad za mesto, po beštijalnem razturju in kinematografičnem občutku malodane parira Warcraftu 3: Reign of Chaos. Naj ne pozabim na zafrkantske zasluge, ki kažejo domačinske fotke razvojnega moštva na skirojih in skozi obdobja spopadali raznoteri človeški narodi, se Legendam totalno zblodi. In to je lahko samo dobro, kajti skorajda omedlevati gre ob dejstvu, da v tej igri ni moč uzreti niti enega vilinca, nacista ali jurišnika iz Star Wars. Namesto tega so sprte strani domišljijski kolaž pravljičnih, znanstvenofantastičnih, zgodovinskih, umetnostnih, filmskih in še kakih drugih vpli-tilk, jezdece na mantah, minaretske palače, okranceljane lebdeče skrinjice ... In naposled prilomastijo mogočni Cuotli, ki so po vsem sodeč ušli iz Zvezdnih vrat ter vesoljsko tehnologijo združujejo s srednjeameriško arhitekturo. Iz te zapuščine skočijo piramidaste strukture, cvrčeči obeliski, energijski ščiti, naprave za zakrivanje in kamniti kolosi z laserskimi kanoni v podlahteh. Mišela okostenelcem bržda ne bo povšeči, tako kot nekaterim ni sedlo povesoljenje Cive v Alphi Centauri. Vendar je ugledati nekaj tako izvirnega v zvrsti realnočasovnih strategij, ki so neznansko nagnjene h kopiranju in licenciranju znanih konceptov, najmanj osvežilno – za tiste odprtih mislih pa naravnost navdušujoče.

K temu spadajo izvrstna orkestralna glasba, ki se žal kanec preveč ponavlja, fantastično podrobna animacija enot, čudoviti svetlobni učinki, vsesplošna pisanost in trojica splošnih okolij: kamnito, puščavsko ter džungelsko. V vsakem se odvije en del kampanje, v kateri štorijalno podloženo, skozi mnoge pripetljaje ter fine vnaprej pripravljene animacije spremljamo mladega vincijevskega ple-



● Meje, označene z barvitimi črtami, so lahko znanilec zmage ali poraza, zlasti ko do kraja razvijete samodejno izčrpavanje sovražnika (attrition).



V mesta je moč vdreti, če imaš v okolici dovolj ustreznih enot, kar prispeva k hitrejšemu padcu. Toda potem je tvoja vojska za nekaj časa manjša.



Ob takih spektakel-prizorih bo hitrost zaškripala tudi na kaki močnejši mašini, kajti Rise of Legends niso nezahtevni. Je pa nastavitev obilo.

miča Giacoma. Model najprej lovi debeluharskega stalinističnega velikaša, s katerim ima neporavnane račune, toda zgodbica o maščevanju, ki ga poji mladostna vročekrvnost, se prevesi v nekaj bolj zločestega in presenetljivega. Ne da je pripoved nevemkako napredna in da se ume izogniti plehkim likom ter klišejem v slogu spogledljivih joškatih prasic, ki se potegujeta za Giacomovo naklonjenost. Vsekakor pa ni rutinska in ko v drugem delu stopi na plin, postane eno glavnih vodil.

Kar je dobro, saj močno roko igra nujno potrebuje. Dele kampanje, ki Giacoma logično popeljejo skozi nadzorovanje vseh treh strani, je treba namreč opravljati zaporedoma, kot v Warcraftu 3. Dolžine ni moč natančno opredeliti, saj se za to, katero misijo si boš naprtil, odločaš na potezni strateški karti, ki je v RTSjih postala že kar običaj. Tako kot v Rome: Total War, Battle for Middle-earth 2 in Empire at War po velikem, na province razdeljenem prizorišču premikaš figurico, ki predstavlja tvojo vojsko s heroji. S tem osvajaš predele, za kar dobivaš točke, s katerimi zavzetim področjem dodeljuješ stavbe, nadgrajuješ tehnologijo in večaš armado, ki jo boš imel na začetku odprav. Ker samodejnega razreševanja sporov ni ter naokoli hara računalo, in to z več vojskami, se lahko vse skupaj zavleče, saj je treba skakati sem in tja po karti ter se otepati tečnežev. Vsaki misiji je moč određiti eno od treh zahtevnostnih stopenj, ampak vsaj na moderate, kaj šele na tough, bo kampanja trajala dvajset, raje trideset ur. Umetna pamet je namreč daleč od butaste ali švohotne. Sicer je nagnjena k pošiljanju enot v klavnico in tvoji soldatje se mestoma kam zataknejo, toda ko te bo preizkusila z več strani, na šibke točke pritisnila z vsemi močmi in v hitri bitki razveljavila zavezništvo, da ti bo skočila za vrat, se jo boš hitro naučil spoštovati. Nekatere naloge v kampanji so generične in se ponavljajo, zaradi česar dobiš določen vtis raztegnjenosti obstaja. A stanje nikakor ni kritično, zlasti ker je veliko prizorišč, ki so pazljivo pripravljena ter nabita s skriptiranimi dogodki in što-



Potezna medmisijska karta ni tako dodelana kot v Rise of Nations, vendar ponudi nepremočrtnost in podaljša izkušnjo. Mestoma tudi na zoprn način.

REALNOČASOVK VAL

Pritok akcijskih strategij se je zadnje čase krepko zmanjšal, kar je po eni strani slabo, saj imamo manj za igrati, po drugi pa dobro, ker ni toliko ščiša. Nobena franšiza sicer ni imuna na virus debilizma, kot dokazuje **Age of Empires**, ki je s tretjo inkarnacijo (J148, 68) dosegel nižek. Zanikrna umetna pamet, masovno bojevanje brez strateškega ali taktičnega smisla, bleda vloga herojev, predpotopen dizajn in zgodovinska vernost, v katero bi podvomil celo redneck v vrtcu, so ga stale statusa legendarnosti. Navdušil ni niti **Star Wars: Empire at War** (J152, 70), ki se je igral natanko tako, kot mnogi vidijo Star Wars: glasno & neumno. Poenostavljenost, rutinskost, ponavljajočnost in debilno računalo so mu naredili le temnojedijevsko uslugo. Zato pa je precejšen raztur naredil **The Battle for Middle-earth 2** (J152, 82), ki se ni pustil omrežiti prekletstvu licenčnega gravža. Zaradi napake pri postavitvi teksta je bil povzetek slabih strani špila v opisu nekam zblojen, zato naj jih v eno zdruznem sedaj: neživljenjska (akoravno ne nesposobna!) silicijeva inteligenca, štorijalno švoh kampanji in delovanje kot podaljšek izvirnika. Ampak dvojna zasnova, obilje načinov, trajajoč multiplayer, zanimive strani, izredno vzdušje in dokajšnja globina so iz Bitke za Srednji svet 2 naredili kul špil, ki je združil spektakel ter taktiko. Le da Rise of Legends to počno še malo bolje.

Seveda pa **Warcraft 3**, **The Frozen Throne** in **Warhammer: Dawn of War** ostajajo tako na igralnem kot srčevem prestolu. Je Rise of Legends tisti, ki se jim bo pridružil ali jih celo presegel?



Junak in ena od obdarjenih prasičk. Najstnike je treba zadovoljiti!



Izreden grafični spektakel, kupi podrobnosti in domišljijski dizajn enot, kjer so se Big Huge zgledovali po da Vinciju. Ta mora zdaj biti povsod.

rijalnimi vložki. Ja, zopet tako kot v Reign of Chaos.
No, Blizzardovemu očaku se Rise of Legends klanjajo na še več načinov kot s strukturo kampanje in sličnim uvodnim zaslonom. Če je Reynolds v Rise of Nations zmešal Age of Empires s Civilization in to podkrepil z izvirnimi elementi, je zdaj prešaltal na Warcraftove zapovedi, obogatene z dobrotami iz predhodnice. Globalna potezna karta bolj kot resen strateški del rabi nelinearnemu izbiranju misij in ni na ravni Rise of Nations, dočim je igranje v realnočasovnem delu enostavnejše, bolj akcijsko. V košu za smeti so pristali številni narodi, seljenje po časovnih obdobjih, pet virov prihodka, vodne enote, dejavni premor in mnoge podrobnosti, kot so generali, vohuni, specialci, vkopavanje ter prištevanje poškodb pri naskokih od strani ali od zadaj. Jasno, saj je sistem igranja precej drugačen. Nezapletena gradnja baze se osredotoča na osrednjo palačo, kateri dodajaš nove stavbe, ki razvijajo vojaško, trgovsko ali raziskovalno plat, s čimer dobivaš dostop do novih zgradb, enot in prijemov. Drevo ni ravno razvejano, diplomacija pa je najbolj osnovna. Rise of Legends se tako dosti bolj kot Rise of Nations podreja klasičnim zapovedim žanra, ki pravijo, da nabereš sredstva (ruda timonij, ki jo dobivaš iz neizčrpnih površinskih nahajališč, in denar, ki ga dajejo zračne trgovske karavane – oziroma, pri Cuotlih, energija, ki jo pridobivaš na lastno pest), raziščeš tehnologijo, narediš vojsko in gasa. Primislimo razvijajoče se heroje – od Giacoma v njegovem dvonožnem bojnem robotu prek leteče piratinje in ostrostrelskega konjenika do veleškorpijona – odsotnost nabiranja izkušenj za navadne enote in formacij ter minimalno izražen učinek terena, in zavlada občutek, da je Dvig legend dokaj navadna warcraftovska resničnočasovka. Predvsem gre izpostaviti manko dobivanja izkušenj, saj to pomeni, da so enote vredne enako, ne glede na to, koliko sovragov so porazile, in spodbuja lahkotno ravnanje z njimi. Brez dvoma je bil namen Big Huge Games ustvariti naslov, ki ga bo lahko igral vsakdo. Vseeno pa ima RoL zadosti posebnosti in tako razvito ter kompleksno notranjo logiko, da ne izpade plitek. Odsotnost izkušenj vsaj delno nadomesti zvito dejstvo, da vsaka narejena enota in zgradba staneta več od prejšnje iste sorte. Ker pritoka obstoječih sredstev kmalu ni več mogoče pospešiti, ostane osvajanje novih nahajališč, česar pa ne moreš doseči s požrešno ekspanzijo in štepanjem miljavženta enot, saj te postajajo vedno dražje. Previdnost in premislek, kaj storiti, sta zato priporočljivejša kot slepo kopičenje sil. Škoda le, da igra ne nudi več strateških možnosti, marveč zahteva nemalo mikroukvarjanja z enotami, kar je zaradi masovnosti dostikrat naporno. Dobro, da so manjše združene v skupine. Potem je nujno izpostaviti prvine, vzete iz Rise of Nations, kot so premikajoče se meje in zavzemanje oporišč. Tako kot v RoN domače ozemlje, ki ga označuje barvna črta, zdravi zavezniške enote in slabi sovražne (attrition) ter obratno, kar preprečujejo le krhka oskrbovalna vozila. Če sovražnik zavzame mesto ali kako drugo stavbo, recimo rudnik, bo premaknil meje v svojo korist in si pridobil boljše izhodišče – toda če se bo preveč razširil, bo težko obdržal meje. Kar zopet velja tudi zate, najti ravnotežje pa ni ajnfoh. Mesta in postojanke so poglavje zase, saj jih ne uničiš, temveč le zamenjajo roke in tako obvladujejo ozemlje pod novim gospodarjem. Toda stavbe, ki jih narediš sam, so fentabilne, nakar je treba upoštevati nevtralne kampe, ki jih lahko zavzameš ali kupiš, in herojske ter globalne posebne moči, od spreobrnjenja sovražnih čet prek zdravljenja do priklica zavezniških sil v sredino tolovajskih. Drži, špil bi lahko bil globlji, vendar plitek in preprost absolutno ni.
Toda jedro privlačnosti Rise of Legends so mojstrsko udejanjene razlike med originalnimi, navdušujočimi stranmi, ki nikakor niso izvlečki druga druge in zahtevajo stalno prilagajanje ter dosti študiranja. Vsekakor nič manj kot trojica iz W3. Nenavadnost zretja v mehanske pajke, ki se tepežkajo z zmaji ter ljudmi, slab vtis ob zanič zvočnih učinkih, ki ponekod kratkomalo manjkajo (nujna bo zaplata, tako kot za hrošče, ki povzročajo sesutja na samih koncih nalog – snemaj pogosto!) in omenjeni manko izkušenj, formacij ter vpliva terena v spodobni meri nadomesti prav ta rasna raznolikost. Ni namreč dvoma, da Rise of Legends skozi veliko število enot in mnogotere detajle, ki se skladajo kot masivna puzla, nudi presenetljivo globino. Bitke so res nekam kaotične in bi lahko bile ob prisotnosti naprednejših prijemov bolj urejene. Toda v zmedi leži razumska urejenost in zmagovalec bo praviloma tisti z največ znanja, vizije ter kilometrine, do česar je priti vse prej kot lahko in takoj. Že ko vidiš, koliko je koristnega teksta v vdelani pomoči, ti je jasno, da ne more iti za nobeno traparijo. Ob in po dnevih, preživetih ob kampanji, boš tako še dolgo nabiral znanje v načinu quick battle proti računalu in na liniji. Internetna večigralnost skozi lušten vmesnik predstavi hordo dobrih kart, spremenljivih pogojev in načinov, od moštev, kjer so na eni strani po eden, dva, trije ali štirje (maksimalno torej osmerica), do free for all, moštvenega free for all ter diplomacy, kjer zavezništva niso določena vnaprej. Posebej dobrodošlo je določanje časa za prepoved navalov (rushev). Škoda, da ima igra težave s priklopi in nima rada požarnih zidov in routerjev, tako da je v tej smeri potrebnega več dela kot običajno. Popravki naj bodo čim prejšnji. Ustvarjalnika naključnih kart ni, je pa pridodan soliden editor.
Rise of Legends je sprva čuden tič. Po megablastičnem uvodu zna z relativno zaspanostjo prvega dela kampanje, samosvojostjo strani in odsotnostjo skorajda pričakovanih naprednih elementov, kot so izkušnje ter formacije, ustvariti vtis, da gre za preprosto warcraftovsko realnočasovščino, nevredno daljše pozornosti. Ironično ji zna pri prodaji najbolj škoditi prav nenavadnost ras, saj ni malo mulčadi, ki tripa edinole na licence in pogrevanje starih župc. A bolj kot se špilu posvečaš, bolj vidiš, kako izviren, dobro sestavljen ter vznemirljiv je. Tokrat knjigo enkrat za spremembo gre soditi po platnicah.



***Sneti** posluša Evrosong in si želi, da bi bile Atene deležne izvirnosti iz Rise of Legends. Razen Lordijev, seveda. Kiss revival & goblin powah!*

87 **izviren svet ✔ zanimive, raznolike, uravnotežene strani ✔ dolga, razgibana kampanja in solidna umetna pamet ✔ dobro večigralstvo ✔ izvedba ✔ strateškost ni puščena vnemar ... ✔ ... čeprav še vedno manjka globine ✖ brez izkušenj in formacij ✖ zanič zvočni učinki ✖ potrebna bo zaplata ✖**

Big Huge Games / Microsoft natlačenka 153

Paradise



Zanemarjene kuhinjske čumnate zadnje čase sodijo v obvezen repertoar pustolovskih lokacij.

Syberia je v sinapsah večine pustolovcev pustila jako mil spomin in ko je Benoit Sokal zapustil Microids ter šel na svoje pacat Raj, smo se nadejali podobno pravljične visokokategornice. Kar smo dobili, se resda do pike drži siberijanskega recepta: od tajinstvenosti preizkušana mladenka daleč od varnega domačega zavetja, šilce popoli logičnih mehanskih ugank ter dobršna mera pregovarjanja z rahlo deformiranimi liki. A na veliko žalost so sestavine nekvalitetne in zvarek nikakor ne sodi na gurmansko mizo.

Tokrat junakinja ne rine na mrzli sever, marveč se po letalski nesreči znajde v haremu izmišljene srednjeafriške dežele, ki jo četveri državljanska vojna. Ker je izgubila spomin, si nadene ime Ann Smith in kmalu faše nalogo, naj prinčevega upornega, napol udomačenega leoparda odpelje nazaj v divjino. A četudi zgodba z razširitvijo na politična in družinska vprašanja luknjam navkljub kaže trzljaje zanimivosti, je podana tako zaletavo in kolcajoče, da nad njo kmalu obupamo. Predpripravljene vmesne sekvence so na nivoju, vendar moramo večino fabule izvleči iz mukotrpnega čvekalnega letanja od osebe do osebe, ki po izčrpu vseh plehko izustenih vrstic kratkomalo obmolknejo in izvolijo spet spregovoriti šele, ko na drugem koncu izvemo kaj novega.

Glede gobčnosti precej manjka tudi sami Ani, ki ne muksne besede niti glede krame v inventarju, kaj šele o vročih točkah v okolici. Manko postranskih informacij ter brez repa in glave podani namigi igro dodatno odrejo globine ter jo na napravičen način naredijo težjo. Zlasti opazno je to pri ubadanju z domišljijsko mehanizacijo, za katero se ti večinoma ne sanja, čemu sploh rabi, kaj šele, kako jo prepričati v delovanje. Namesto ključev, zobatih koles in vzmeti, s katerimi je žonglirala Kate, je v Paradižu asortiman pripomočkovja širši in sega od starih cunj do kokosovih orehov ter netopirske masti. Čeprav zna biti končni rezultat presenetljivo logičen, pa pot do njega docela pokvarijo migrenski sprožilni dogodki, pojavljajoči se predmeti in nategunsko ponavljanje banalnih opravil, kot je zajemanje vode. Ker se pojamo po gro-



Čemu le rabi tole zblojeno mašinovje? Po izgruntu klapa, do tedaj pa ni daleč od začetnikovega programiranja pralnega stroja brez navodil.

mozanskih, križem kražem povezanih statičnih prizoriščih, med katerimi zagonetno neočitne prehode iščemo z optimističnim pometanjem po zaslonu, je iskanje koscev rdečega sukanca in skritih ključnih predelov toliko težje. Na odprtem še gre, hudimano zoprno pa postane v labirintasto prepredenih potkah drevesne vasi ali klavstrofobičnih hodnikih vladne barkače.

Za stik z okoljem skrbi kazalec v obliki zajetne zlate frnikole, ki samodejno poganja slabo prepoznavne izrastke za govor, rabo in pobirek v žep. Ker je lova na piksle več, kot veleva meja dobrega okusa, je izbira tako lenega, okornega in nenatančnega vmesnika povsem neprimerna. Slično neprepričljiv je inventar, ki je skorajda popolna, čeravno zaradi manka pregrajenosti na predmete in listine slabše pregledna ter glede rokovanja s shranjenim manj intuitivna kopija Katjinih žepov.



Za začimbo so pridali prgišče premikalno podigernih sekvenc v slogu tegale skakljanja po listih. In zgrešili.

Ko bi bile vsaj osebe zapomljive in bi mogle seči v srce, a niso. Gotovo si je moč Anino bledikavost v primerjavi s Katjino značajskostjo razlagati na vsemogoče načine. Ali izid je naposled enak: tako neizrazit osebek igralca ne gane in je zanj le premikajoč se kupček pikslov na zaslonu. Potem je tu v napovedih opevani črni leopard, bajeslovno srce štorije. Ker je igranje z več liki trenutno v modi, je kajpada nadzorljiv. Ampak kje je bistvo, če so tiste tri sekvence okornega vodenja mačkona povsem neobvezne, brezpomenske in vsled tega brzinsko preskočene? Namesto da bi nam zver prišla prav pri razvozlavanju ugank in bila vir močnih čustev, je le decerebrirano breme, za katerega vsled pogostih ločitvenih neprilik toliko, da ne damo oglasa na radio. Čudaki v postranskih vlogah so pa itak tako bledi, da iz spomina izpuhtijo kot jutranja rosa na soncu.

Dodajmo lajnajočo muzikalično podlago, zalego mrčesa, ki najeda zlasti klikotuljnemu premikanju, ter več manjših, toda grdih nedodelanosti v slogu napačnega spola pri omenjanju oseb, in mera je polna. Sokalov smisel za čarobnost iz te nezadostne pustolovske čobodre občasno resda uspe hlastniti za zrakom, a večino časa žalostno preždi potlačen pod skoraj vsemi možnimi napakami žanra. Ducat in več ur je moč zabiti na nebroj prijetnejših načinov od prav nič zadovoljujočega ubadanja s to utrujajočo zaspanko, ki ne uspe razviti niti zgodbe, kaj šele igralnost.



Pri reševanju stalno izgubljenega mačka nam mora priskočiti na pomoč celo upokojena rudarska slonica.

Čeprav imata z Ann podobno frizuro in preferenco do mačk, se Navi nad njo ne more drugega kot namrdniti.

47 nekaj Sokalovega čara špil vseeno premore ✔ par zanimivih ugank ✔ idejno neslaba štorija … ✔ … ki pa potone zaradi amaterskega podajanja ✖ zbirka šolskih avanturističnih napak ✖ dolgočasnost ✖ neizkoriščenost leoparda ✖ hrošči ✖

White Birds Productions / Ubisoft

The Da Vinci Code



Rebusi štejejo med lažje zagonetke, pri katerih je treba le sestaviti posamezne besede ali slike.



Uganke, ki zahtevajo prstične spretnosti, so spričo nerodnega nadzora težje kot na konzolah.



Vrhunec štorije v igri je Teabingova razlaga namišljenih simbolov, skritih v sliki Poslednje večerje.

Ob napovedi igre Da Vincijeva šifra za abake, PS2 in šatuljo iks je marsikdo, ki je prebral roman, zaskrbljeno pomislil, kako bo grupi The Collective sploh uspelo uprizoriti razdelano domišljijsko zgodbo o iskanju Svetega grala. Že ob gledanju filma smo bili namreč priča ne preveč posrečenemu klestenju in krojenju knjižne predloge. No, črnoglednost je bila upravičena, saj zgodbovna plat ne uspe zadovoljivo predstaviti niti rdeče niti, kaj šele spremnega dogajanja. Tisti, ki niso prebrali bukve, bodo ob špilu zamudili nemalo zanimivosti: zgodovinsko ozadje grala, Fachejevo gonjo za glavnima osumljencema ter Učiteljevo korespondenco s Silasom in škofom Opusa dei, Manuelom Aringaroso (ta v igri ne nastopa in ni omenjen). Ostali junaki, kot so profesor verske simbolike Robert Langdon, kriptografinja Sophie Neveu, policijski načelnik Bezu Fache, albinski ašašin Silas, britanski zgodovinar Leigh Teabing in njegov sluga Remy, pa izpadejo kot brezosebni roboti z leseno obrazno mimiko ter zdolgočasenimi glasovi, ki itak izmenjajo le par najnujnejših besed. Štoriji nadalje škodi manko pravih dialogov, kjer bi lahko izbirali odgovore. Sicer moremo v končnem soočenju odgovarjati s tremi replikami, vendar je med njimi le ena pravilna, medtem ko nas ostali dve staneta življenja.
Največja napaka je bil poskus ustvarjanja napetosti z neprestanimi boji. Fajti bi sicer lahko bili pogojno zabavni, če jih ne bi grenila okornost junakov in soočenje z več nasprotniki hkrati. Dokler se mikastiš z eno kanaljo, še gre, če se srečaš z dvema ali več, pa nimaš za kumkvat. Kmalu skapiraš, da je najboljša rešitev tiholazniški pristop, pri katerem se plačancu, morilcu ali policaju prikradeš za hrbet in ga lopneš po betici oziroma ga naskočiš izza zidu in ga pahneš v steno, nakar ga zvlečeš v temačen kot. Pretepanje je namreč precej bolj zahtevno kot šunjanje, saj moraš v skladu z navodili na spodnjem robu zaslona pritiskati levi, desni in oba gumba na glodalcu hkrati, kar ni tako enostavno, kot se sliši. Če klikneš delček sekunde prepozno, bo sovrag blokiral tvoj kombo, nakar se moraš braniti ti. Poleg klasičnih brc in krošejev lahko sovraga odrineš ali ga zabrišeš po tleh, kar je priročno, ko želiš zbežati. Karafeke so vizualno všečne, toda njihova izvedba zna zavdati marsikateremu avanturistu. Ti bodo še kako kleli, saj igra dopušča shranjevanje samo ob koncu vsakega od devetih poglavij, vmes pa je moč nadaljevati le od zadnje nadzorne točke. Davek sočasnega razvoja za konzole, pač.
Dvorezen meč so tudi uganke, ki imajo kljub zgledovanju po romanu tri zoprne pomanjkljivosti: vselej so rešljive na en sam način, iztuhtati jih moraš v natanko določenem zaporedju (se pravi, da so linearne) in, kar je najhuje, marsikomu ne bodo pisane na kožo. S pomočjo skromnih zapiskov v dnevniku, lastne logike in namigov iz Saunierjevih jambskih pesnitev boste morali odpreti ničkoliko kripteksov, razporejati predmete, pritiskati gumbe v pravilnem zaporedju, sestavljati rebuse ter reševati anagrame in kodirana sporočila. Miselni orehi segajo od smešno lahkih, pri katerih moraš na pravem mestu uporabiti nek predmet, do zaguljenih jezikovnih ugank, kot sta odkodiranje alternativne abecede in prepoznavanje skritega pomena v verzih. Problem teh orehov je v tem, da bodo za tiste, ki niso dobro podkovani v angleškem jeziku, odločno prezahtevni, čeprav bodo bralci romana opazili, da zvesto sledijo logiki zagonetk iz Brownovega trilerja. Dotični špilavci bodo takisto pogruntali, da tekom pustolovščine obiščemo lokaciji, ki jih Langdon in Neveujeva v romanu ne uzreta – cerkev Saint-Sulpice in Saunierjev dvorec v Normandiji.
Občutka podpovprečnosti ne uspe popraviti niti podoba, saj je grafika robata, animacija likov lesena in o naprednih učinkih ni moč govoriti. Poleg tega je moteče ozko vidno polje, saj dobršno polovico zaslona pokriva črn rob, ki naj bi doprinesel h 'kinematografičnemu' vzdušju. Solidno so izrisane le umetniške slike, freske in cerkvene podobe. Dogajanje spremljamo iz tretje osebe, ob približanju pogleda na vročih točkah pa ta preklopi v prvo osebo.
Šifrantska igra je torej masaker knjižne predloge, ki skuša ustvariti napetost z okornimi boji namesto s poudarkom na izvirni pripovedi. Edino, kjer so se programerji uspeli približati nivoju romana, so uganke, a ker večinoma govorijo v simbolih in prispodobah, bodo za marsikoga pretrd oreh. Tako mi ne preostane drugega, kot da avtorjem zastavim enigmo:

Oh, lame Collective!
O, feculent remake!
Christ's 33 thou shall reach, but no more!
Confound thee!
1-1-1



Glavna lika prvi kripteks odpreta kojci zatem, ko ga najdeta v Saunierjevem sefu. Doslednost pa taka!



Kdaj bodo programerji dojeli, da akcijske sekvence v pustolovščine marsikdaj ne pašejo najbolj?!

Če ne bi na ovitku pisalo avantura, bi Jager prisegel, da je tole pretepačina.

33

knjižni predlogi zveste uganke ✔ … ki pa bodo dogajale redkim ✖ okleščena štorija ✖ neprestani, okorni boji ✖ apn predstavitev ✖ konzolastično shranjevanje napredka ✖ plehki, neživljenjski liki ✖ manko pravih dialogov ✖

The Collective / Take2



www.najdi.sinatvojemmobilnemtelefonu!

Siželiš,dabilahkoiskalzNajdi.si, tudikadarnesedišza računalnikom? Pomisli,kakobibilo,čebiimel iskalnikvesčaskarvsvojemžepu!

Odslejlahkoiščešposlovenskem delusvetovnegaspleta,mobilnem spletu,slikahinzvokihkarssvojim mobilnimtelefonom.Informacije imaštakovednopriroki,panajsi bozazabavoalizaštudij.

Iščipametneje.

Povejnaprejinsodelujvnagradni igri!
Vseinformacijenaspletnistrani http://mobilni.najdi.si

Navodilaz au porabo:

Uporaba mobilnega iskalnika Najdi.si je enostavna, iskanje pa na las podobno iskanju z računalnikom.

1. Pretegni prste in vzemi v roke svoj mobilni telefon.
2. Poveži se na internet in vpiši naslov http://www.najdi.si
3. Vpiši tisto, kar iščeš in izberi »splet«, »mobilni splet«, »slike« ali »zvoki«.
4. Klikni na gumb »Najdi«.
5. Na ekranu med zadetki izbereš pravega. Če ustreznega zadetka ne najdeš na prvi strani, lahko na dnu strani klikneš na povezavo "Naslednja".
6. Klik na katerega koli od zadetkov te pripelje do vsebine, ki si jo iskal.
7. Uživaj v iskanju z mobilnim iskalnikom Najdi.si!





Primeriskanja

VI IZDELATE IDEJO*, MI IZDELAMO MEDIJE



VSE NA ENEM MESTU

- izdelava CD in DVD plošč
  - poleg navadnih oblik še v obliki vizitke ali malega 8 cm ploščka
  - potiskamo jih lahko z ofset ali sito tisk tehnologijo
  - dodamo lahko zaščito pred nedovoljenim presnemavanjem
- izdelava avdio kaset
- izdelava VHS video kaset
- ofset tisk ovitkov in ostalih tiskovin
- izdelava multimedijskih predstavitev in 'DVD authoring'

* v kolikor ideje nimate, vam jo pomagamo poiskati


POPOLNOMA NOVA
VRSTA TURISTOV.
Walt Disney
DIVJINA
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO
samo kinu od 08.06.2006
CENEX


norools predstavlja:
Old School Resurrection 3
6.-8.7.2006
AVDITORIJ
PORTOROŽ
NAJVEČJI BREAK-DANCE DOGODEK V EVROPI
IL PIU GRANDE AVVENIMENTO DI TUTTA EUROPA
Lineup:
Overdose
Kocka
Trkaj
Klemn Klemn
Predprodaja vstopnic v vseh NOROOLS poslovalnicah (Kolosej,Koper,Kranj,Celje). Cena vstopnice za celotno prireditev je 5 EUR ali 1200 SIT.
Info: info@mitias.si - 031/364-260 - WWW.NOROOLS.COM



Hitman: Blood Money



● Zaradi nenavadne mešanice tiholazenja in rabe preoblek je Hitman ena najbolj samosvojih šunjaških serij industrije.

Priznati moram, da serijo Hitman čislam vse od njenih ranih začetkov. Vsem napakam navkljub je namreč že prvi del (J89, 57) vseboval nekaj solidno zasnovanih misij, kot sta bili umor voditelja triad in kraja bombe v hotelu Budimpešta. A šele s prihodom drugega dela, podnaslovljenega Silent Assassin (J112, 86), se je Hitman predstavil v pravih barvah, saj je vseboval dvajset nadvse raznolikih in večrešljivih nalog ter se zavoljo splošne odličnosti večini zapisal v srce kot najboljše poglavje v seriji. Kako bi se ne, saj tretji del, Contracts (J131, 77), ni bil nič drugega kot rimejk enice (dobršna polovica misij je bila skopiranih naravnost od tam) z več mogočimi pristopi in nekaj vizualnimi bonbončki. Kot so kasneje priznali pri Io Interactive, so Pogodbe razvijali vzporedno s četrtim poglavjem in se niso kaj dosti ubadali z inovativnimi prijemi. Navdušenci so bili tako nemalo v skrbeh glede kakovosti prihajajočega Krvavega denarja, toda dotične naj koj pomirim, da se je na najnovejšo dogodivščino gologlavega ašašina splačalo čakati.

Dogajanje je tokrat umeščeno izključno v Čezlužje, kamor gospod 47 pobegne skupaj s svojim delodajalcem, Mednarodno agencijo za pogodbene umore – ICA. Kot je bilo posredno nakazano že v epilogu Pogodb, se neka nova morilska organizacija odloči pospraviti vse zaposlene pri konkurenci. A kmalu postane jasno, da je izpodrivanje konkurence le pretveza za resnično agendo nove grupe, saj si je ta za dejanski cilj zastavila nalogo, da pokonča agenta 47, ker je popoln kloniran morilec in kot tak predstavlja veliko nevarnost ob morebitnem nadaljnjem kloniranju bodisi v vojaške, bodisi v teroristične namene. Da ne bi izdal preveč, naj povem le še, da je tokrat podajanje štorije bistveno bolj zanimivo in smiselno, kot so bili tisti bežni utrinki v tretjem delu, in da se klobčič sčasoma razplete v enega najbolj presenetljivih in spektakularnih koncev, kar smo jih imeli kdajkoli priložnost videti v računalniških igrah ...

Prvo, kar pri novem Hitmanu zapaziš, je nedvomno izboljšan grafični pogon, ki zdaj podpira napredno senčenje in hkratno rabo glajenja robov ter HDR-osvetljevanja. Vmesne sekvence med stopnjami so tako v celoti izdelane kar z novim grafičnim srčkom, ki svojo funkcijo opravlja hudo solidno. Moč je preklapljati med tretjeosebnim in prvoosebnim pogledom, a je pri slednjem premikanje drseče, tako da je primerno samo za natančnejše merjenje s krepeli. Avtorji so obljubljali, da bo nova srčika brez zatikanja sposobna izrisati par jurjev likov na isti lokaciji. O resničnosti te izjave se lahko prepričaš v misiji, kjer se znajdeš sredi festivala in po ulicah gotovo maršira več kot tisoč ljudi! Očitno je tudi, zakaj si je igra prislužila oceno M(ature), saj toliko napol golih dečev ne vidiš niti v kakem mehkem porniču. Za glasbeno podlago, ki



● Na razdeljenem zaslonu lahko zdaj spremljaš ključne dogodke. FBIjevca v kombiju sta recimo ravnokar pomalicala moje zastrupljene krofe, he he.



● Čeprav 47ica v prvoosebnem pogledu drsi kot na koleščkih, je tovrstno zretje zaradi natančnejšega merjenja bistveno za večje strelske obračune.

sega od izvrstnega zborovskega petja in vzdušnih inštrumentalov do hitre tehno muzike, sta kot vedno poskrbela Jesper Kyd ter simfonični orkester iz Budimpešte. Zvočni učinki so takisto odlični, posebej navduši govor s številnimi ameriškimi dialekti.
Mnogi so se ob igranju prejšnih delov pritoževali nad okornim glavnim antijunakom in lojevci so jim končno prisluhnili. Sicer se ašašin v primerjavi s Samom Fisherjem pri hoji, teku, plezanju in skakanju z roba ograj še vedno nekoliko obotavlja, vendar so njegovi gibi zdaj v splošnem mnogo bolj tekoči. Pleško obvlada številne nove karafeke, kot je razoroževanje nasprotnikov, onesposabljanje rulje s pestmi ali s kopitom pištole, davljenje s klavirsko žico z vrha dvigal (s tem orožjem lahko žrtvi v hipu zlomiš tilnik ali jo počasi zadušiš), skrivanje trupel v skrinje, držanje orožja za hrbtom, metanje nožev in raba ljudi kot živi ščit.

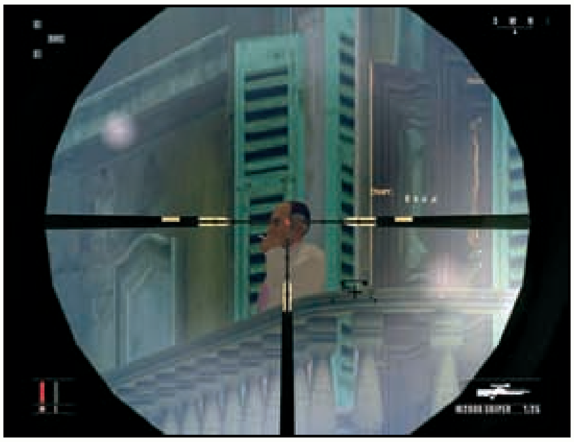


● Na najvišji težavnosti osebje agenta od blizu prepozna že v nekaj sekundah, zato je treba biti stalno v gibanju.

Poleg klasičnih tihih usmrtitev s pridušenimi strelnimi orožji, smrtonosno injekcijo in davljenjem z žico se lahko številnih tarč po novem znebiš z uprizarjanjem nesreč, kar k že tako ali tako širokemu naboru načinov za uspešno končanje naloge doda kopico novih. Vrst nezgod sicer ni prav veliko, a njihova poglavitna prednost tiči v tem, da pri njih ni pomembno, če kasneje kak stražar odkrije truplo. Nič hudega sluteče žrtve lahko tako zastrupimo z jedačo ali pijačo, jih pahnemo po stopnicah, jih z velikih višin vržemo čez ograjo, jih zažgemo s sabotiranimi grelnimi napravami, kot so plinske jeklenke in žari, ali s strateško postavljeno daljinsko mino nanje zrušimo težke predmete, kot so lestenci in obložene palete. Eksplozivno telo z daljinskim detonatorjem je hkrati nadvse priročen rekvizit za manj subtilne napade, saj ga moreš često podtakniti v kovčke, ki bodo kmalu zamenjali lastnika, ali ga pritrditi na steno, mimo katere se sprehaja cilj tvoje zadače. Nato v strateškem trenutku zgolj stisneš gumb za aktiviranje.
Kot da to ne bi bilo dovolj, so programerji pomislili na tiste, ki se skozi stopnje radi prebijajo le s tiholazenjem, brez rabe preoblek. Privrženci šunjanja lahko z ugašanjem luči in metanjem kovancev zamotijo stražarje, s kukanjem skozi ključavnice preverjajo prisotnost varuhov v sosednjih sobah (ta možnost je sicer stalnica vse od drugega dela) in skriti v omarah počakajo, da je zrak spet čist. Skratka, skrivalništvo nudi še eno samosvojo pot skozi igro, ki ji lahko očitam le eno veliko neumnost. Avtorji so namreč izključili prej prisotno tipko za trajno snikanje ('toggle sneak mode'), zato bodo igralca, ki prisega na skrivanje, ob vseskoznem tiščanju knofa za tiholazenje, sčasoma pošteno boleli prsti.
Seveda vsi fensi gibi in nove morilske metode ne bi bile vredne piškavega oreha brez dobro udejanjenih stopenj – in tudi te četrti Hitman ima. Morda ni naključje, da je prva misija po uvodni v smislu podobe in splošne zasnove dosti podobna Anathemi, po mnenju številnih ljubiteljev najboljši odpravi v drugem delu, kjer si moral ubiti mafijskega dona. Dlje kot igraš, bolj spoznavaš, koliko truda so tokrat posvetili izvirnosti lokacij in svobodnosti pristopov, ki so nam na voljo. Preprečevanje atentata na kongresnika ob praznovanju zabave mardi gras, umor pevca in ministra v operi, 'nesrečen' konec kapitana parnika in njegovih šestih osebnih stražarjev, pogin bivšega preprodajalca drog, ki ga varuje FBI – to je le nekaj od mojstrsko izdelanih večrešljivih misij. Medtem ko sta v drugem in tretjem Hitmanu kakovost misij oziroma število možnih poti kasneje v kampanji usahnila, je v Krvavem denarju domala vseh enajst osrednjih nalog (trenažni uvod in skrivni konec ne štejeta sem) bolj svobodnih od prej omenjene Anatheme iz Hitmana 2. Če bi se moral odločiti, katera od nalog se mi je najbolj vtisnila v spomin, bi bila izbira sila težka, saj me je vsaka presunila s širokim naborom možnosti, kako jo uspešno končati. Zahvaljujoč fantastičnemu dizajnu, novim gibom, nadgradljivim pokalicam in izpiljenemu tiholazenju sem v povprečju za vsako od tarč odkril vsaj tri načine, kako se je odkrižati. Ob upoštevanju dejstva, da je treba skoraj v vsakem izzivu ubiti več kot enega negativca, kmalu začutiš, kako te špil spričo izjemne svobode vabi k ponovnemu igranju. Boš na porno kralja podrl studijske reflektorje, morda ga boš s primernega kota ustrelil s pridušeno snajpo, se boš



● Ta mafijec bi lahko vedel, da se v igranju glasbil ne more kosati z ašašinovo spretnostjo brenkanja po klavirski struni.



● Če snajpo opremiš z najtišjim dušilnikom in vrhunsko optiko, se lahko nekaterih tarč neslišno odkrižaš z velikih razdalj.

PROFIL POKLICNEGA MORILCA

Da bi laže razumeli osrednji lik Krvavega denarja, je treba kolo časa zavrteti daleč nazaj, do samega spočetja gospoda 47, ko ga je v kletnem laboratoriju neke romunske norišnice ustvaril nori znanstvenik dr. Ortmeier. Želja odpiljenega dohtarja z božjim kompleksom je bilo narediti pokornega in popolnega brezčutnega morilca. Gene in sredstva za ta nenavadni poskus so prispevali štirje najbolj zloglasni zločinci, ki so si želeli lastiti vojsko za opravljanje umazanih poslov. Po trajnem igranju s človeškim dednim zapisom je dr. Ortmeierju z združitvijo sedeminštiridesetih kromosomov (od tod ašašinovo ime) naposled uspelo ustvariti popolnega soldata – ki pa je imel že od otroštva težave s poslušnostjo. Ker je bilo klonov veliko in jih razen psihofizičnih sposobnostih med seboj ni bilo moč razlikovati, je nori dohtar vsem poskusnim zajčkom na zadnji del glave vtisni neodstranljivo črtno kodo. Seveda je znanstvenik svoje štiri pajdaše le izkoristil, nato pa številki 47 dovolil pobegniti iz umobolnice. Ko se je ta po čudnem spletu okoliščin zaposlil pri agenciji ICA, je doktor za svoje sodelavce (voditelja triade Lee Honga, preprodajalca koke Pabla Ochoa, terorista Franca Fuchsa in trgovca z orožjem Borisa Jegorova) razpisal pogodbene umore, ki jih je izvršil nihče drug kot njihov genetski sin. Toda na koncu je nepokorni otrok fental še norega znanstvenika, saj mu je ta začel streči po življenju. Ker klonirani pleško nikdar ni izkusil urejenega družinskega življenja in je bil prvobitno ustvarjen kot hladnokrvni morilec, sta v njem sčasoma zamrla še tista kančka morale in etike, ki ju je premogel. Drži, da so njegove žrtve povečini podli fantje in da je tekom opravljanja svoje dolžnosti rešil celo nekaj življenj. A brez pomisleka je pokončal tudi mnogo nedolžnih. V zadnjem poglavju se nam tako predstavi v najslabši luči, saj ne ubija več za načela, temveč le za EUR. S tem dokončno prestopi na drugo stran in v svojem počeju ni prav nič boljši od poklanih zlikovcev. Če je igralec prej v njem videl tragičnega antijunaka, ki je postal žrtev življenjskih okoliščin, ga sedaj ožigosa kot Ortmeierjevo pošast – modernega Frankensteina, nevrednega sočutja.
Na koncu se tako porodi dvom o primernosti izbire glavnega akterja, ki bo 47ico upodobil na filmskem platnu po scenariju Skipa Woodsa. Vinu Dieslu, ki je s svojo nabildano pojavo, precej opičjim frisom in bedes etjitudom solidno odigral vlogi mačističnega morilca Riddicka in bondoidnega XXXa, znata njegov nežni obrazek in venomerno 'igranje' samega sebe pri uprizarjanju agenta 47 povzročati nekoliko preglavic. Vin s svetlečimi očmi ali s črtno kodo na čefari je pač še vedno le Vin.



● **Na vitel ob klavirju sem nastavil mino. Zdaj le še počakam, da se pod inštrumentom ustavi ena od žrtev, nakar bo vse skupaj videti kot nezgoda ...**



● **Nepregledne množice likov in tekoče igranje sta bila doslej medsebojno izključujoča pojma, zatorej gre lojevce :ava:ti za odlično spisano grafično kodo.**

prikradel v njegovo spalnico in ga zadegal čez balkonsko ograjo ali ga preprosto zadavil / zastrupil (v zadnjih dveh primerih se boš moral prej znebiti tečnega ščeneta, ki se ti motovili med nogami)? Izbira je popolnoma tvoja. Pohvalno je tudi, da je moč med misijami za majhen denar kupiti namige, ki te nekoliko usmerijo pri iskanju ustrezne poti do cilja.
Višina denarne nagrade za uspešne umore je odvisna od tega, kako neopazen si bil. Dočim si na srednji težavnosti za najboljšo oceno tihega ašašina lahko privoščiš določene šlamparije in za seboj puščaš dokaze, na višji ne smeš zapustiti nobenih sledov. To pomeni, da moraš zraven popolnega krepota pred pobegom znova obleči prvotno obleko, s sabo pritrogati morilsko orožje in v primeru, da te je zapazila



● **Takole se pa sfiži misija, ko te nekdo v napačnem trenutku vidi vdirati nekam, kamor ne bi smel ... Trobec powah!**

kaka varnostna kamera, ukrasti posnetek, kar včasih ni tako lahko, kot se sliši. Ob koncu vsake misije ti računalo v obliki ličnega časopisnega članka poda statistiko dejanj in nekaj informacij o življenju preminulega, kar še pripomore k boljšemu vzdušju.
V upanju, da izvrševanje umorov ne bi izpadlo le kot sosledje posameznih nepovezanih misij, so se lojevci domislili še nečesa novega, čeravno neučinkovitega: sistema zloglasnosti. Če te kdorkoli zasači pri sumljivem početju, sistem na podlagi resnosti in pogostosti kršitev ter prič poda nivo tvoje zloglasnosti v odstotkih. Ako je očividcev veliko, naj bi bilo priporočljivo, da pred opravljanjem naslednjega podviga podkupiš morebitne priče ali šefa policije, oziroma si v skrajni sili za masten cekin kratkomalo omisliš novo identiteto. Če tega ne bi storil, naj bi osebe v vseh nadaljnjih nalogah veliko hitreje videle skozi tvojo preobleko, odvisno od odstotka tvoje zloglasnosti. Sliši se fino, a kaj, ko v praksi sistem izpade brezzvezen, saj tisti, ki si dovoli, da ga zasačijo, skoraj gotovo ugonobi vse priče. Če ni prič, pa ni zloglasnosti. Že res, da moraš nato čistilcem Agencije odšteti nekaj več cvenka za pospravljanje dokazov in da je zaradi nižjega ranga končno plačilo nekoliko manjše. A še vedno je kazen odločno premajhna, da bi srboritega igralca odvrnila od tega, da ne pobije vsega, kar leze in gre. Sicer tamanjenje življa ni gonilo igre, a če te abak za tovrstno početje primerno ne kaznuje, se komu preprosto ne bo ljubilo truditi za diskretno opravljanje poslanstva.
In na tem mestu se pojavi še en paradoks. Tisti, ki si boste prizadevali za najboljšo možno oceno za umore, boste za to prejeli le nekaj več denarja, ki ga ne boste imeli za kaj porabiti. Sicer je moč $ potrošiti za nadgradnje strelnega orožja, ki se povečini delijo na tiste, ki ga naredijo tišjega in bolj natančnega (počasneje potujoči izstrelki, dušilniki, cev iz ogljika, daljše vodilo, daljnogledi, laserski merki), in one, ki ga napravijo močnejšega (naboji z večjo prebojno močjo, drugačno ustje cevi, večji nabojnik). Prav tako ni izključeno izboljšanje agentove osnovne opreme (boljši vitrih, odpornejši neprebojni jopič, adrenalinska injekcija) ali privoščitev namigov med nalogami za bagatelo. Toda hec je v tem, da tisti, ki stremi k najboljšemu rejtingu ali igra na višji težavnostni stopnji, že v osnovi gotovo ne uporablja strelnega orožja, tako da mu dodatni zaslužek koristi bore malo. Zato napreden igralec razen čustvenega zadovoljstva vsled prefinjeno izvedenega umora za svoj trud ne pokasira nobene druge konkretne nagrade – vsaj ne v verziji za PC. Konzolastična inačica namreč dosego določenih ocen nekoliko nagradi.
Nadalje ni nič kaj prida napredovala umetna pamet nasprotnikov. Čeprav ti zdaj sledijo krvnim madežem, pobirajo nenavadne predmete, ki se znajdejo na poti, po kateri patruljirajo (kovčki z denarjem, odvržene pištole), in te na najvišji težavnostni stopnji prepoznajo mnogo hitreje ter z veliko večjih razdalj kot doslej, so po drugi strani često ravno tako zabiti kot v prejšnih delih. Če te recimo vidijo stati zraven trupla brez izvlečenega orožja, lahko mirne volje odkorakaš stran, ne da bi te kdo skušal ustaviti. Če že odkrijejo kadaver, za kako minuto zaženejo paniko, nakar mrtveca odstranijo in se obnašajo, kot da se ni nič zgodilo. Če te zasačijo pri vlamljanju, pa te bodo brez milosti na licu mesta ustrelili, iz česa velja sklepati, da je kraja večji zločin kot umor. Njihove bojne sposobnosti so pa itak na psu, saj ne znajo niti streljati izza vogala, kaj šele izvesti kak preval ali organiziran manever. Ko k temu prišteješ vedno prisotno pretirano odpornost agenta na poškodbe na srednji težavnosti, uvidiš, da si za izziv primoran igrati na najtežji težavnosti, natanko tako kot v Contracts. Začetniki bodo obenem prekleli dejstvo, da špil tokrat ne omogoča trajnega shranjevanja napredka, saj ob končanju ali izhodu iz neke misije sejvi kratkomalo izginejo. Ko ugotoviš eno od poti skozi misijo, te resda niso dolge, in tak pristop pripomore k napetosti. Vendar ta poteza do novincev nikakor ni prijazna.
A težavam navkljub je Blood Money najboljši Hitman doslej in eden biserčkov zvrsti. Vsebuje nadvse zanimivo štorijo, vrhunsko zasnovane stopnje, bolj priročnega antiheroja kot prej, nesreče, odlično vizualno in zvočno kuliso ter nadgradljiva orožja in nudi ogromno poti do cilja. Res škoda, da ne odpravi minusov iz preteklosti, kot so občasno grozovita umetna nespamet ter manko koristnih nagrad za popolne asasinacije, ter da pridoda tudi nove, denimo neuporaben sistem zloglasnosti in nezmožnost shranjevanja napredka. Če v peto lojevci ne bodo odpravili teh bedastoč, jih v Skandinaviji obiščem s klavirsko žico!

Najbolj pesniški morilec na svetu Jagru dopove, da se še dolgo ne kani upokojiti.

86 **končno zanimiva pripoved in odličen konec ✔ največja svoboda pristopov doslej ✔ vrhunski dizajn raznolikih misij ✔ izjemna predstavitev ✔ nadgradljive pokalice ✔ hrpa novih gibov ✔ vabi k ponovnemu igranju ✔ občutek nesmiselnosti ✔ ni nagrad za tihe umore ✖ do začetnikov ostra ✖ nezmožnost shranjevanja napredka ✖ šepajoča umetna pamet ✖ neučinkovita zloglasnost ✖**

Io Interactive / Eidos **natlačenka 155**

Heroes of Might and Magic V





Boj poteka tako kot doslej: ko je kreatura na vrsti, se lahko premakne / udari / uporabi posebno sposobnost. Ko je red na junaku, ta more sprožiti strelico, zalučati urok ali udariti. Vseeno pa ni enakopravna enota, saj nima življenjskih točk.

Kdor se je pričel baviti s strateškimi igrami v tem tisočletju, znabiti ni nikoli izkusil poteznega vojevanja. Že dolgo je namreč žanr podrejen dogajanju v realnem času, kar ne doprinese zgolj k privlačnosti in dinamičnosti, marveč je tak pristop hkrati bolj veren. Resnični spopadi konec koncev niso gentlemanske partije šaha. A četudi je bil Dune 2, oficielno prva realnočasovka, tehnološka in igralna revolucija napram poteznemu predhodniku ter vsej ostali zvrsti, drži, da ima poteznost vseeno svoj čar. Ne v realizmu, pač pa v sami igralnosti, kjer se nevrotično klikotanje in bentenje nad stupidnostjo enot umakne ta premišljenemu taktiziranju. Pravzaprav so te igre dosti bolj strateške od vseh novodobnih akcijad tipa Command & Conquer in Warcraft. (Starejši občani ste spodbujani k solzam nostalgije ob spominih na legendarne Battle Isle in SSIjeve Generale.) Žal danes vsej pestrosti igrovja navzlic tako imenovanih heksov ni več najti (gre za vojaške igre, ki so ime dobile po terenski mreži iz šestkotnikov), poteznih izdelkov pa je le za okus in so zvečine ruski. Edini seriji, ki sta obdržali to prasestavino, sta Civilizacija ter Heroji moči in čarovnije. In slednji so ravnokar prišli v peto.



Pod 3D videzom se skrivajo stari, dobri in žal nespremenjeni Heroji moči in magije. Kdor je igral prejšnje, bo te zaobvladal koj.

Ko je skupina New World Computing leta 1995 izdala Heroes of Might and Magic, so le-ti hipno osvojili in zasvojili igralce. Razlog za uspeh je bila odlična zmes barvite pravljične grafike, frpjskih elementov ter hitre privadljivosti. Igralni smoter je bil preprost: s cekini in šestimi surovinami si dograjeval mesto in uril vojake oziroma fantazijska bitja vseh kalibrov, nakar si jih s herojem na čelu popeljal nad nasprotnikov grad. Premikanje po deželi in boj sta bila povsem potezna, junaki pa so se skozi borbe in pustolovščine kalili ter pridobivali izkušnje, uroke, spretnosti in čarobno opremo. Recept je botroval prvovrstni igralnosti, ki te je pod pretvezo 'samo še eno potezo, samo še eno ...' držala pred zaslonom do jutranjih ur. Nakar so prišli kravatarji, konkretno založba 3DO, ki je New World Computing kupila, in dali blagovni znamki za popotnico dobičkarsko pogoltnost. Ta se je pokazala v obliki treh preveč podobnih si nadaljevanj, desetih komercialnih razširitev zanje in nebroja kompilacijskih, zlatih ter platinastih skupkov. Izvirnost ideje gor ali dol, serija je razen pretiravanja v količinah stagnirala in vsaka nova izdaja je tako očitno brenkala na ožemalno noto, da se je prenekomu priskutila. Heroji niso brez razloga postali sinonim za molžo.

Po štiriletnem zatišju se mi je, priznam, začelo tožiti po mojem omiljenem junaku warlocku in hordah pazantov, ki jih je ogenj mojih zmajev skuril ... no, kot pač ogenj zmajev skuri pazante. Še toliko bolj sem pete Heroje slinasto pričakoval zato, ker se je medtem na poslovnem področju zgodilo marsikaj. 3DO je dokraja zavozil in v brezno bankrota potegnil tudi NWC (in, hvalabogu, Army može), nakar je tržno ime Might and Magic za dober milijon dolarjev odkupil Ubisoft. Čeprav je avtorska grupa tedaj že razvijala petico, Francozi zanjo niso marali in so raje najeli moskovski Nival. Rusi so se zdeli dobra izbira: bili so poceni in dotlej so udejanjili kar nekaj strategij, tudi fantazijskih, recimo Rage of Mages ter Etherlords. Na žalost pa so njihove pretekle reference skromno vplivale na ta projekt. Sicer ne vem, kdo je kriv za tak rezultat, ziheraška založba ali nedomiselni programerji, vendar so Junacje mišic inu coprnij 5 tako enaki predhodnicam, da bi stežka bili bolj. Način igranja, sestavni deli, videz objektov in bajtic – vse je ostalo nedotaknjeno. Celo besedila so, verjeli ali ne, dobesedno ista. Začetni vtis je tolikanj omlednejši, ker je prva od šestih kampanj po mojem mnenju najslabša. Okus se sčasoma zaradi zanimivejših nalog



V-mestni pogled je resda lep, a hkrati dosti manj praktičen kot poprej, saj so stavbe nedoločljive.



Ravni so voda, površje in podzemlje. Kot poznavalcu serije Might and Magic ne razumem, čemu niso dodali še recimo nebesne planjave. V eni od frpjk je bila in tako bi bile angelske enote tudi bolj osmisljene.



Podzemni rovi niso kaj prida zanimivi in povečini rabijo le prehodu z ene strani na drugo. Moti, da moramo kar naprej sukati pogled.



Končne bitke so prav nemarno lahke in sem njih razplet, kot večine poprej, prepustil kar računalniku.

popravi, a brezidejnost in preenakost ostajata. No, da ne bom delal vodko-žabarski navezi krivice, moram takoj izpostaviti veliko (in domala edino) novost. Izometrično, a še vedno ploskovno grafiko iz štirice je nadomestilo povsem trirazsežno srce, ki omogoča prosto premikanje pogleda tako med pustolovljenjem kot med bojem. A to še ne pomeni, da je pristop blazno koristen. Resda je grafika lepa in najmanj tako pisana kot doslej, vendar je motoviljenje s kamero nesmiselno in hkrati nepraktično. Približanje do konjevih nozdrvi in nagib domala na raven tal sta neuporabna, po drugi plati pa sem zaradi igranja v najvišji ločljivosti in velezaslonu močno pogrešal večjo oddaljenost, zlasti pa pogled iz povsem ptičje perspektive. Največji kot je ravno toliko smotan, da je zaradi zastirajočih dreves in objektov na površju ter zavoljo sten v krtovi deželi treba občasno zavrteti karto, spričo česar trpi orientacija. Še večjo nevšečnost prinese globinska dimenzija v utrdbi. V vseh prejšnjih delih si na prvi uč videl, katere bajturine so postavljene in katere manjkajo. Sedaj pa je vse skupaj sicer veličasten, a nerazpoznaven skupek stikajočih se objektov. Krasen pokazatelj, kako je včasih pehanje za tehnološko aktualnostjo zgolj samo sebi namen. Ajd, naj modelirajo v 3D in uporabljajo temu primeren prikazovalni pogon, samo naj prikaz zaradi tega ne trpi.

Novitet v igralnosti je malo. Še največja je sama struktura, saj špil zahteva ravno pot vnaprej določenega vojščaka skozi takisto linearno nanizano kampanjo. Razlog je v povezovalni štoriji, ki napreduje iz enega poglavja v drugega, podobno kot v Warcraftu 3.

Čeprav zgodba ni čisto za odmet, bo taka odločitev marsikomu pošteno nakodrala živčke, saj je težavnost pošten izziv že na najnižji, 'normalni' stopnji, in dokler naloga ni izpolnjena, ni nadaljnjega igranja. Za nameček vsebuje različica 1.0 prgišče kapitalnih hroščev, ki onemogočajo končanje nekaterih misij. Oboje, tako poboj žužkov kot vdelavo izi načina, bo baje rešila zaplata. Toda vseeno bo popolna premočrtnost ostala in taka utesnjenost se mi res ne zdi na mestu. Igralcu bi takvendar dovolili vsaj stvarjenje lika. Drugače so se Ruskoti bolj kot po štirici zgledovali po drugem in tretjem delu. Število mest in s tem poklicev je spet šest: trdnjava gosti viteza in njemu primerno soldatesko kmetov, lokostrelcev, grifinov in angelov, gozdišče je prebivališče vilincev, entov ter samorogov, čarovnik v akademiji redi goleme in titane, bitja pekla so hudiki, rogatci ter repatci, nekropola je raj nekrofilije, okostnjakov, zombijev in vampirjev, dočim je temnica domovanje warlocka ter njegovih čred hider in zmajev. Večina zveri in stvorov ostaja že videnih. Da v vsakem nadaljevanju malo premešajo vojske, smo pa že navajeni. Podobno je z uroki. O uravnoteženosti ne bom pametoval, bolj gre za všečnost in obvladanje lastnosti, čarovnij ter sposobnosti posamezne strani. Meni je zaradi najmočnejših zmajev in v vse smeri napadajočih hider najbolj domač warlock, nekdo drug bo rad igral z nekromantom, ki temelji na številčnosti nemrtvih hord in pridobivanju dodatnih sil iz trupel ubitih, spet tretjemu bodo dogajali vilinci, katerih lokostrelci so učinkovito orožje zoper zmaje. Tako ali tako vse te simpatije in najbolj napredna obvladovanja pridejo do izraza šele v večigralstvu (in v treningu zanj skozi posamične misije), saj si v štorijalnem načinu, kot rečeno, ni mogoče zmišljevati okoli vrste gradu. Pravzaprav veliko detajlov, na primer sistem žito-srp-kladivo, pride do izraza (še)le v igranju proti do sedmim živim nasprotnikom, bodisi za eno mašino, bodisi po mreži.



Vsaka kampanja ima enega, izjemoma dva lastna štorijalna lika. Škoda, da samo ti napredujejo v naslednjo misijo, saj te s tem igra prav nič ne motivira v izgradnjo dodatnih herojev.

Računalnikova pamet se namreč večinoma izkaže za čudaško in se giblje od goljufive do debilne (še dobro za slednje, v nasprotnem primeru bi bilo vse skupaj še bolj zaguljeno). Pravilna izgradnja junaka, izbira enot, raba čarovnij in podrobno poznavanje šibkih točk ter posebnih moči so zato bistveni za kakovostno špilanje v več. S petico je prvič v zgodovini serije na voljo organizirano internetno merjenje moči po Ubijevih strežnikih, pri čemer se rezultati beležijo in igralci rangirajo. Po mreži sta mogoča še dva nova načina: dvoboj, arensko merjenje moči dveh junakov, in ghost mode, ki doda novo ravan, po kateri se premikamo s prikaznimi. Te navadnim enotam niso vidne in lahko počnejo marsikaj zanimivega, recimo vohunijo, strašijo po rudnikih in nad nasprotnika prikličejo prekletstvo. Večigralstvo je vsekakor pomemben del izdelka.



Glede na moč vojske vojskovodja pušča za seboj sled. Nekromant zeleno, vilinec metuljčke, demon ogenj ... Lep očesni bonbonček.

NOSTALGIJA

Za staroigralce priobčujemo prgišče slikic. Prva pripada praočetu Herojev, potezni strategiji z nordijsko tematiko Hammer of the Gods (1994). Srednje tri so od originalnega Heroes of Might and Magic, zadnja z izometrično grafiko pa je iz štirice. Dobrih deset let ni prineslo kaj prida razlik.











Igralni vzorec ostaja nespremenjen: najprvo dosti potez izvidovanja okolice, osvajanja virov surovin, nabiranja zakladov in izkušenj, pospravljanja nevtralnih tropov golazni ter vkup devanja mesta in armade, nakar počasen prodor proti nasprotniku. Tempo je precej polžji, predvsem zaradi velikih in bogatih ozemelj, polnih zanimivosti, preprek in ovinkov ter potovanja po površju, pod zemljo in po vodi. Dodatno na počasnost vplivajo razvlečene poteze nasprotnika in predolgo shranjevanje položaja. Samodejno zapisovanje po vsakem krogu sem zato kar izklopil, dasiravno sem se po par stran vrženih polurah igranja zaradi krepanja heroja moral disciplinirati in zaznamke delati dovolj pogosto na roko. Prav tako je modro izbrati avtomatične razplete bojev, sicer umrješ od ročnega vodenja čisto vsakega ravsa. Je že res, da bo količkaj izvežban igralec bolje izpeljal bitko in često spremenil poraz v zmago, toda ob neugodnem razpletu je itak vedno na voljo popravni izpit na roke. Pri tem pa moram omeniti velika minusa, ki pogosto botrujeta klavrnemu koncu. Prvič, ni več koraka za eno potezo nazaj (undo), in drugič, heroj, ki je v štirici dejavno sodeloval v mikastenju, zdaj spet zgolj luča uroke ter bodri soldate. To pomeni, da je lahko največji slaboritnež, a potrebuje solidne pomagače, drugače ga utegne premagati že malo številčnejši beštijalni vod. Podobno nerazumljiv korak nazaj je odprava karavan, ki so v mesto dovažale okrepitve iz okoliških brlogov. Naborništvo zategadelj terja kar nekaj potez in s tem časa. Poleg tega me moti, da igra na noben način ne spodbuja razvoja več vojskovodij. Kakega dodatnega heroja se že splača ustvariti, vendar je namenjen bolj kurirskim poslom, torej oskrbovanju osrednjega lika s svežimi tropi. Nasprotnik je namreč hitro okrepljen in blizu, zato je drobljenje sil med dva ali več junakov nesmiselno. Raje vlagaš le v enega, katerega izkušenost se povrhu prenese v naslednjo stopnjo.

Ne glede na moje tradicionalno – in seveda upravičeno – nerganje so novi Heroji, tako kot pač vsi pred njimi, privlačni po videzu in igralnosti. Stari igralci jih boste osvojili v hipu in v njih kljub naštetim razočaranjem dovoljšnje uživali, novincem pa bo dogajala svežina, zakaj sličnega špilovja ni. Drži, da se početje ponavlja in da je vsebina že videna ter prebavljena, ampak čarovnija kakovostnega potezništva je kljub vsemu dovolj močna. Dodatno pritegneta še luštkana podoba in nadgrajevanje lika. Le takoj po namestitvi si dobodite popravek, ki bi moral biti v času branja že na voljo. Ali bo v njem tudi urejevalnik kart, ne znam napovedati. Obljubili so ga, toda ustili so se tudi z veliko več novostmi ...



● Opazovalnice odstrejo pogled, vodnjaki dvignejo moralo, konjušnice podaljšajo premike, arene vežbajo junaka, svetišča učijo čarovnije, ciganski vozovi prodajajo magične amulete ... Objektov je še dosti več, a so sami že srečani, ne samo idejno, marveč imajo tudi enak videz.



● Glede na zaključek bo štorijo nadaljevala vsaj ena razširitev.



● V nekaterih nalogah lahko iščemo zakopan artefakt (puzzle map - enak kot prej), ki produktivnost mesta dvigne največ.

Z mogočnimi artefakti oprtan HerojFebo si trebi krempeljce v senci, medtem ko njegovi stvori delajo silo nasprotnikovim nestvorom.

75

barvita, prijetna podoba ✔ ta način igranja je bil vedno privlačen ✔ za večigralstvo je dobro poskrbljeno ✔ popolna enakost predhodnim delom ✖ nepraktična trirazsežnost ✖ junak ni udeležen v boju ✖ počasno dogajanje ✖ ni opcije undo ✖

Nival / Ubisoft — **natlačenka 154**

Sensible Soccer 2006



S fotkice tega ne morete sklepati, ampak žoga bo v mrežo priletela po sredini vrat. Zavijanje caruje.



Sodnik tekme ne prekinja kaj dosti, kajti prekrške je moč zagrešiti edinole z zahrbtnim nizkim štartom.

Sovražim Sensible Soccer. No, sem ga. Ampak ne zares. V času amige si bil v moji družbi bodisi pristaš Sensija, bodisi legendarnega Kick Offa 2. Pripadal sem kajpak kasti častilcev slednjega (ne zatajim ničesar, naj živi Dino Dini!), toda le oficiozno. V dolgih popoldnevih brezdelja sem namreč tudi sam skrivši vlagal urice v mojstrovino Jona Hara. Saj, kateri od starejših ljubiteljev digitalnih oblik tega žlahtnega športa jih ni?
Toda kljub bogati zgodovini serije je Sensible Soccer 2006 igra, ki ne potrebuje dolgega uvoda. Gre za lahkotno (ne lahko!) fuzbalščino, v kateri dogajanje na zelenici spremljaš iz ptičje perspektive. Na razpolago imaš vsega tri gumbe: tek, podajo in strel, ki hkrati rabi izvajanju nizkih štartov in odbojev z glavo. Preprosto? Da, dokler ne začneš igrati. Če o Sensibilnem nisi še čul, ti spočetka ne bo nič jasno. Sodnik zapiska in znajdeš se v kaotični dogajanciji z naokoli letajočimi možički na steroidih ter norim ritmom, kjer ti nasprotnik gol zabije, preden lahko rečeš caseobvladaproevo. A stvari začneš dojemati takoj, ko se izklopiš iz logike nogometa kot simulacije.

Tedaj, ko se prepustiš novemu načinu podoživljanja fuzbala, ki ne predvideva vrtoglavih preigravanj in kulta vsemogočih taktik in statistik, pač pa poudari osnove nogometa. Hare in klapa so izgruntali vrhunski sistem nadzora: podaje in strele moreš izvesti do stopinje natančno z opazovanjem posebne smerne puščice, ki se pojavi pod igralcem, ko ta prejme žogo. Kontrola je docela analogna, kar pomeni, da je nabijanje s tosortnim džojpedom praktično obvezno. No, Sensi ne bi bil Sensi brez famoznega 'aftertoucha', s katerim okroglini po strelu predrugačiš smer leta. Vrtinčenje, kakršnega ne obvlada niti, um, vrtinec. Srž Sensija je drugače prebijanje do nasprotnikove mreže s hitrim izmenjavanjem žoge, ki ga zaključi omenjeni zavijajoči strel. Ta po potrebi rabi kot visoka podaja ali kros, saj podotik nucaš tudi za določanje višine leta usnjevine. To je to.
Ampak dasi se sliši preprosto, ima špil nemalo globine, medtem ko računalniški nasprotniki niso nobeni kadavri. Za izgubo posesti žoge je dovolj, da te dohitijo, kar se dogaja redno, če preveč čohaš po tipki za tek in s tem pokuriš zalogo energije. Zahtevnostnih nivojev igra ne pozna, tako da vse zavisi od kakovosti posamezne ekipe. Rezultat je na videz brezmožgansko oddajanje in sprejemanje žoge, ki pa ima za podlago nekaj globljega. Četudi po menedžerski plati kaj več od menjavanja mož in spreminjanja kopice prednastavljenih taktik (4-4-2, 5-3-2 ...) ne moreš početi, se za to ne meniš dosti. Krojenje akcij z nezdravo količino nizkih štartov, risanjem geometričnih vzorcev z žogo ter bombastičnimi streli, ki po želji očistijo pajčevino iz kota vrat, je namreč vrhunsko uravnoteženo in zato uživantsko. Ne sekiraš se niti vsled kupčka manjših nevšečnosti (motijo trzavi poskoki v animaciji vratarjevih obramb, ki žogo teleportirajo golmanu v dlan, čeprav bi morala ta leteti dva metra mimo gola; škodoval ne bi radar ali pa puščice na robu zaslona, ki bi prikazovale vsaj približno pozicijo mož, ki jih na zaslonu ni; ločen gumb za nizki štart bi bil dobrodošel ...), ki priplavajo na površje na daljši rok.
Vsekakor pa ne moreš spregledati manka drugotne vsebine. Tu bi se Sensible moral posodobiti, a se ni. Zajeten minus je odsotnost (vse)mrežnega načina, saj špil pozna zgolj lokalno večigralnost. Odsotnost licence za klube večjih evropskih lig in države je sicer samoumeven in ob smešno predrugačenih imenih celo zanimivo humoren – je pa nevdelava dodelanega kariernega načina neopravičljiva. Preigravanje ligaških, pokalnih in turnirskih tekem, med katerimi buliš v zaslone s suho statistiko, medtem ko s končno zmago odkleneš dodatne žoge, igrišča in slične drobnarije, pač ne traja v nedogled. Prav ironično je, da je Sensi dosti bolj 'igrica' ravno po tej plati, ko bi veliko površnežev prej reklo, da je tak po špilavnosti.
No, tistemu, ki mu ne ugaja ne tehnicizem Pro Eva, ne-tič-ne-mišavost™ Fife ter se ne zmeni za borno (a smešno) grafično podobo in omembe nevredno zvočno tuniko, je Sensible Soccer 2006 pisan na podplat. Resen konkurent velikanoma ni in tudi noče biti, o čemer med drugim priča nižja cena, vendar pa bi tak znal postati, če ga bo Jon Hare nadgrajeval. Do takrat pa naj ostane oni instantni žogobrcarski užitek, ki si ga moreš privoščiti med čik pavzo. Na skrivš in v majhnih dozicah, da je toliko slajši.

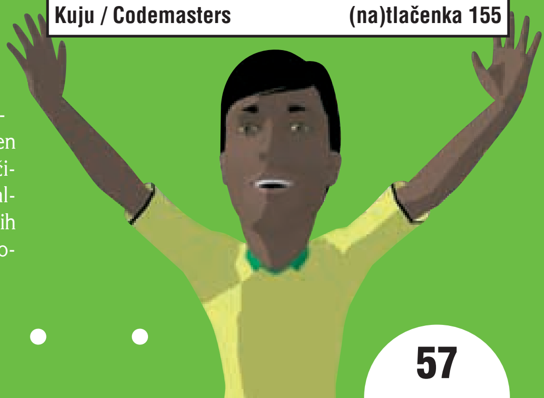


Tudi prepovedan položaj je dokaj redek pojav, saj se igralci ene in druge ekipe precej togo držijo privzete formacije.

Kdo po zelenici se šeta in travo kot merjasec razjarjeni rije? To kajpak Case je, sin nove fuzbalistične mesije.

80 nogometna globina pod ledino ✔ hud tempo ✔ precizen nadzor ✔ poosebljena zabavnost ✔ občutek nesmiselnosti in tehnično povprečen ✖ plitek karierni način ✖ nič daljavne protipušče ✖ premalo dodatne vsebine ✖

Kuju / Codemasters (na)tlačenka 155



Top Spin 2



Teniščine so staroste iger, saj jim pripada prvi elektronski špil, Tennis for Two iz predkambrijskega 1958. In kaj je Pong, letnik 1972, drugega kot tenis? Vendar pa žanr zaradi pripetosti na šport, ki nekako ne vpeljuje novosti v stilu metanja loparjev in hitrostnega sipanja kletvic, zasnovno ni ravno napredoval. Še največja preskoka sta naredila Virtua Tennis, ki je vpeljal mini igre a la rušenje kegljev, in Outlaw Tennis, kjer so nastopale sadomazo prasice. Kot bi rekel Balašević, sve su ostalo nianse.



Zvočna plat bi bila lahko gotovo boljša. Efekti so standardni in čeprav je glasba luštna, manjka komentar.



Kariere ne začnete kar na velikih igriščih, temveč se šunjate po raznih zaselkih in primestnih klubih, kjer toliko, da zraven ni oštarija.

Top Spin 2 takisto ne ruši nobenih preprek, marveč skuša skozi mnoge igralne nianse predstaviti dokaj klasičen tenis. V primerjavi z enico (J136, 75) in Virtua Tennisom je tempo upočasnjen, kar pomeni manjši poudarek na arkadnosti. Ne da je zdaj to neka hardcore simulacija, saj skozi enostaven nabor četverice temeljnih udarcev (tak, ki gre vedno noter, a ga je laže odbiti, in trije močnejši, toda tvegani – porezan, lob ter topspin) ohranja takojšnjo dostopnost in zabavnost. Mirno je moč igrati le s temi zamahi in tako ne zamoriti neznalčnega prijatelja ali partnerke, ki ji joypad ni domač. Ampak niti na tej ravni špil ni ajnfoh, saj se je treba dobro postavljati in imeti veliko občutka za odklon analožke. Bistveno je predvidevanje, kam bo šla žogica, saj sta smer in moč odvisni od tega, kako dolgo tiščiš ustrezni povelji. Prej ko si na mestu, bolje in močneje boš odbil. A če gobico odkloniš preveč, bo okroglina sfrčala v out, dočim posiljeni returni iz kočljivih situacij za nasprotnika ne bodo nevarni. Če želiš, da so, moraš poseči po višji matematiki, ki vključuje levi in desni petelin. Z levim in štirimi barvitimi gumbi izvajaš napredne verzije običajnih udarcev, za kar potrebuješ pobudo, ki jo dobivaš z osvajanjem točk. Desni petelin pa omogoči četverico tveganih zamahov, pri katerih je treba loviti zmikljiv merilnik. Toda medtem ko je Top Spin 1 padel v izmenjavo risk shotov, nadaljevanje bolje uravnoteža potrebo po mešanju navadnih in naprednih udarcev. Hitreje kot se giblje uletavajoča žoga in slabše kot si postavljen, manj je verjetno, da boš sploh lahko izvedel posebni udarec, pa če imaš še tako dober občutek. Če prištejem različne vrste servisov in življenjsko animacijo tenisačev, dobim zapleten sistem, ki se prijetno giblje po ločnici med arkadnostjo in realizmom. Resda gre za izpeljavo prvenca, toda PAM Development, ki so se od Atarija preselili pod Take2-jevo športno blagovno znamko 2K Sports, so ga izpilili in ga vsaj delno potisnili v domeno simulacije. Pohvalno, saj je bilo teniških arkadic zadosti.

Da je nadaljevanje (le?) dodelan izvirnik, kažejo še drugi vidiki, ki so mešanica dobrega in slabega. Končno se da igrati mešane dvojice, dasi se zdi, da je igrišče za to vrsto udejstvovanja premajhno. Podoba je luštna, žal pa so animacije čustvenih izbruhov prepogoste. Znova je moč ustvariti loparčnika, mu določiti videz in lastnosti ter slednje razvijati z denarjem, zasluženim na turnirjih širom sveta. Udinjaš se lahko pri različnih trenerjih, ki poudarjajo to ali ono plat, vsi pa te peljejo v telovadnico, kjer se uriš v mini igrah, od rušenja zidu do ciljanja območij na tleh. Toda čeprav jih odlikuje fizikalni model, so dostikrat nepravično težavne. Kariera, ki pokriva več let in zahteva odločanje med treningi ter prireditvami, je dosti daljša kot prej, a vnovič postane malo dolgočasna ter najeda z dolgimi včitovalnimi časi. Umetno pamet so popravili, a spet ne toliko, da bi bila navdušujoče življenjska. Xbox je sposoben bleščečih trenutkov, ko se ti dejansko zdi, da igraš proti znalskemu človeku – vendar par trenutkov zatem jame početi kretenizme in ti dopušča, da ga mečeš na iste finte. To je posebej očitno, ko na licenciranih prizoriščih, med katerimi je Wimbledon, meriš moči z impresivnimi štiriindvajsetimi profiji, od Hewitta, Grosjeana in Federerja do Šarapove, Davenportove ter Venus Williams. Bolje se počutiš v družbi, bodisi fizični, bodisi po Livu, saj v dvobojih z živimi nasprotniki globina igralnega sistema pride dokončno do izraza. Zopet pa boš na liniji zaman iskal turnirje ali karkoli naprednejšega od posameznih tekem v dvoje oziroma četvero. Še dobro, da lahko uporabiš lastnorazvitega tenisača.

Solidna tenisačina je Top Spin 2, ki te ne opominja zaman, da 'se moraš še dosti naučiti'. Nikakor pa ji ne manjka felerjev, dočim bomo na kaj domišljijskega v slogu simulacije Johna McEnroeja še čakali. Najbrž v neskončnost.

78	***Špil je kul, a Sneti si želi tresti sodnikov velestol in scati po gledalcih.***
xbox 360	Take2



Za tretjo verzijo si želimo prosto dostopnega treninga in popravka vsaj vseh naštetih napak. Prihaja pa tudi Virtua Tennis 3.

Na plazmah gorenje HD ready



Doživite svetovno prvenstvo kot pravi nogometni mojster in si rezervirajte prostor v lokalih, označenih s Siolovimi tablami!

Prvič pri nas boste lahko uživali v sliki s tako visoko ločljivostjo, da se boste počutili, kot da ste resnično v središču igre! **Siol** je s trenutno **najnaprednejšo televizijsko tehnologijo HD** poskrbel, da boste lahko resnično uživali v vseh akcijah, golih in prekrških.

Vabljeni torej v označene gostinske lokale, kjer se najboljši nogomet gleda z najboljšo sliko!

SiOL NOGOMET ZA DOŽIVET'

SiOL, d.o.o, Cigaletova 15, 1000 Ljubljana



Table Tennis



Fina in inovativna poteza je tresenje ploščka v skladu s tem, kako nevarno je, da žogica sfrči v out.

Že slišim dretje: “Kua?? Oblivionu daste 89, Advanced Warfighterju 80, a pinkponku 90?! Vam se je skisalo!!!” Razumem ogorčenje. Na eni strani imamo epske izdelke s tisoči kilometrov ozemlja, um izdirajočo štorijo, nebo trgajočimi eksplozijami in nasploh zapletenim sistemom pravil, ki kupca utrdi v prepričanju, da je za svoj krajcar dobil nekaj kompleksnega ter veličastnega. Na drugi strani pa životari glorificiran Pong. Odločitev o tem, kdo dobi 90 in kdo ne, bi morala biti pasuljsko enostavna. Vendar ni. Upoštevati je namreč treba vodilo, ki pravi, da je igra tako dobra, kakor ji uspe udejanjiti zabavnost in logičnost v okviru lastnih pravil. Po domače povedano: če imaš v eni roki glomazen frp, ki ni uresničil tistega, kar si je zastavil, v drugi pa pinkponk, ki mu je to ratalo, je pinkponk boljši od glomaznega frpja. To, da je glomazni frp sam po sebi ambicioznejši od pingla pongla, nima veze, kajti raje imamo dobro igrico kot slabo igro. Jasno, napredności v vizija prineseta nekaj točk ter prekrijeta določene težave, dočim je treba nekje potegniti črto. Špilčkov v Flashu ipak ne gre čislati enako kot Dragon Questa. A v splošnem so (naj)boljši tisti naslovi, ki do potankosti izpolnijo svoje cilje, čeprav so ti relativno ajnfoh.

Table Tennis, za katerega so – vdih! – posrkbeli v Rockstarjevem sandieškem studiu, kjer je recimo nastal Midnight Club, odličnost zgradi prav na tem principu. Je malodane popolna arkadna simulacija pošiljanja bele žogice z ene strani zelene mize na drugo – nič več, a tudi nič manj. Česar nujno ne potrebuje, se ne dotakne. Enoigralstvo zajema le štiri turnirje in igranje proti računalu, medtem ko je večigralnost mogoča v dvoje za eno konzolo ali po Livu. Tu moreš biti gledalec oziroma sodelovati na posameznih tekmah in turnirčkih. Seznam igralcev meri enajst izmišljenih športnikov ter športnic iz prav toliko držav, ki se ločijo po četverici temeljnih statistik. Dvojic ni, ker bi pomenile preveč gužve, kariere in stvaritve lastnega namiznotenisača takisto ne. Ko si za mizo, imaš na svoj lik izza hrbta dva pogleda, oddaljenejšega in bližnjega (oba delujeta perfektno, saj kamera nikdar ni napoti), ter naborčič udarcev. Osnovni so direkten, zavrten v levo in desno ter porezan; z držanjem LB zamah skrajšaš in presenetiš nasprotnika, ki se drži predaleč od mize; z RB pa sprožiš focus shot, močnejšo verzijo običajnega šusa. Moč zanj nabiraš z uspešnimi dostavljanji žogice na nasprotnikovo polovico. In to je nekako vse.

A čeprav Table Tennis daje vtis naivne igrice, je to daleč od resnice. Dasi način igranja dojameš v petih minutah, je elementov, ki vplivajo na uspešnost, ogromno. Kdaj uporabiti focus shot, da ne bom po nemarnem zapravil energije? Na kakšen način naj tekmeca z neko vrsto zamaha spravim iz ravnotežja, sam pa se postavim tako, da bom izvedel natanko tisti udarec, ki ga načrtujem? Kako naj skozi vrhunski nadzor izkoristim svoje prednosti in zatrem sovragove? Predvsem je važno to zadnje, saj je poznavanje ljudekov na obeh straneh mrežice bistveno. Francoz Luc ima hude backspine, Američanka Haley je solidna v vseh pogledih, Egipčan Solayman je močan – toda prvi šepa pri direktnih udarcih, druga ni mojstrica ničesar, medtem ko so tretjemu zavrtljaji tujka. Bolj kot igraš, bolj dojemaš, da so karakterji izpiljeni kot v vrhunskih pretepačinah in da imajo tak vpliv na akcijo kot borci v slednjih. Želja po lastnoustvarjenem nažigaču zato zbledi: tako kot te opcije ni v Tekkenu, je ne potrebuje Table Tennis. Nadalje ponikne jamrarija glede kariere, zakaj turnirji vsled izvrstne, gate slečajoče življenjske umetne pameti nudijo ure in ure zabave. Avtorji 360kine moči niso porabili le za realistično animacijo športnikov ter kul fiziko žogice, temveč so mnogoteri cikel namenili silicijevi inteligenci. Konzolastiki igrajo bombastično, a ne v smislu tega, da ti ob prvi priliki neusmiljeno preštejejo rebra in na tvojem truplu zaplešejo kazačok. So močan nasprotnik, vendar delajo napake, nihajo v pozornosti in se prilagajajo tvoji igri, kot bi igral proti človeku. Ko ob količkaj dobri povezavi brez zamika zaigraš na liniji, tega posebej niti ne opaziš, tako zanimiv soigralec je xbox. Dosežki in odklepabilnosti, za katere je treba biti v splošnem res dober, pa poskrbijo za to, da si ponosen na skorajda vsak bonus, ki ga odpreš.



Arene so temeljne in komentatorja ni. Vendar se sliši tako sodnika kot folk, ki navija zelo življenjsko in v skladu z namiznim dogajanjem. Včasih proti gledalcem pogledata tudi igralca.

Na koncu koncev bi bil Table Tennis vsaj spodobne ocene deležen tudi, če bi ga kjerkoli resno posral (ga ne). Vsaj v tujini namreč sodi med cenejše igre za 360ico, saj ga tržijo po 40 evrov, in hkrati jeklenojajčno kaže bojazljivim založnikom pot še kam drugam kot le v kar naprej prisotne fuzbalščine, košarkaščine in hokejščine. Se priporočamo za rokomet, Rockstar!



Je videti kot predpripravljena založnikova podoba, kaj? Niti ne, kajti športniki so animirani res vrhunsko in HD-podoba seka.



Če ste nalinijsko dobro povezani, laga malodane ni, drugače pa se zna žogico odbiti nevidni – fantomski špilavec. Lolish.

90 — *Ko je bil Sneti mulac, je igral še in še pinkponka. Zdaj je mulac spet.*

xbox 360 | Rockstar

Tourist Trophy



Nepravično bi bilo, če bi Tourist Trophy, 'the real riding simulator', označili za Gran Turismo na dveh kolesih. Drži, tako kot slavno avtomobilščino so ga naredili pri Polyphony Digital, le da je bil vodja projekta namesto famoznega Kazunoruja Jamaučija njegov sodelavec Takamasa Šičisava, tak udarjenec na motocikle kot Kazunori na avte. In res je, da je iz GT4 vzeto marsikaj, od menijev prek opravljanja izpitov do prog, med katerimi je najti le eno novo (Valencia) ter par spremenjenih zavojev. A čeprav so prizorišča očesu znana, rokam niso. Dinamika jemanja ovinkov je samosvoja, ritem je spremenjen in ko pred sabo opazuješ nagibajočo, od sunkov ceste ter vetra tresočo se kabino z delujočimi inštrumenti, se počutiš verno, tako, kot da si neprimerno bolj izpostavljen elementom kot v običajnem jeklenem konjiču. Kakopak sta na voljo tretjeosebni pogled in tak le s števci, a vtisu izzabalančnega se ne približata. Vsekakor je občutek hitrosti in odzivnosti beštije, ki jo imaš med nogami (za spremembo prave ;)) na ravnini v Suzuki, ko mojstruješ Nurburgring Nordschleife in ko šikaniraš po Tokiju, izvrsten. Zvok agregatov je surovo avtentičen in razlike med modeli jasno izražene, tako da je izbira drugega stroja malodane novo doživetje.

Glede realističnosti se Tourist Trophy po Turismovem zgledu dejanskosti približa ravno toliko, da ostane zabaven ter dostopen široki publiki. Na nobenem od treh zahtevnostnih nivojev ni arkaden, a niti najvišji ne postreže z resnično kompleksnim upravljanjem ter fizikalnim modelom. Na slednji ločeno poveljuješ prednji in zadnji bremzi, sistem proti zdrsavanju koles obmolkne, dočim je nagibanje naprej za boljšo aerodinamiko standardno opravilo ne glede na težavnost. Prav tako pred dirko redno izbiraš enega od položajev v sedežu, kar zna v navezi z drugimi nastavitvami prinesti boljše čase. Ampak ultimativno realistična simulacija motociklov TT ni, saj ne omogoča prestavljanja dirkačeve teže med vožnjo, zadnje kolo je med nagnjenim pospeševanjem nenavadno stabilno, zaletavanja v zid pa botrujejo ništrcu poškodb ter smešnemu stanju na mestu, kot bi tja pribil z avtom. Spregledani Namcov MotoGP 4 (J145, 85) v mnogih pogledih nudi zvestejšo motociklistično izkušnjo!



Proge so stare, a vožnja po njih je novo izkustvo. Pač salomonska sredina.

In hkrati bolj kompletno. Tourist Trophy je namreč uboga jerica, kar se tiče česarkoli izven vožnje, in ne pozna niti (vse)mrežnega udejstvovanja, temveč le puščavniški arkadni modus ter kariero & dvoigralstvo na razdeljenem ekranu za eno konzolo. Nastavljanje dirkalnika je omejeno na drezanje v prestavna razmerja, amortizerje, zavore, ogrodje in izpuh, pri čemer je kompleksnost tega sistema neprimerno manjša kot v GT4. O licenčnih voznikih, moštvih in stezah lahko zgolj sanjaš, največje število nasprotnikov na progi pa je ubožnih tri, pri čemer v GTjevi tradiciji vsi vozijo po tračnicah. Začenjaš ne s prave štartne pozicije, temveč te igra rukne v dirko, nakar loviš enakomerno razporejeno, za svojo rit skrbečo računalniško trojico. Pomilovanje playstationa 2, katerega drobovje je s fiziko očividno izkoriščeno do maksimuma, ni na mestu, saj je izkušnja preveč sterilna. Dvokolesnikov je krepko nad sto, od skuterjev do navitih kavasakijev, jamah ter ducatijev. A več kot polovica jih je namenjenih navadnocestnemu, ne dirkališčnemu furanju, pri čemer so 'civilna' prizorišča le štiri. Tako je v kariernem načinu večina modelov nedostopna, medtem ko je nezanimivih skuterskih prdalic itak preveč.



Znalci Gran Turisma se zdaj počutite kot doma – le da je nekdo na novo razporedil pohištvo.

A največje razočaranje je odsotnost tistega, kar Gran Turismo od nekdaj dela tako nalezljivega in življenje zapolnjujočega: kariernega kupovanja ter šraufanja avtomobilov. V Tourist Trophy ni denarja in nabavljanja motociklov ter delov zanje, saj kopitljačke nabiraš s premagovanjem nasprotnikov. Konkurenta je treba dohiteti in ostati pred njim, nakar dobiš njegov motor. To je to. Velika izbira oblačil in čelad ni niti obliž na tej zevajoči rani, ki v navezi z ostalo špartanskostjo igro spremeni v suhoparno ter oskubljeno.

Hvalevreden je sicer pristen občutek motociklističnega norenja in obsesivnega polnjenja garaže, tako da dirkaških čistunov ter besnih zbirateljev Tourist Trophy ne bo pustil hladnih. Vendar je špil prehudo okleščen, da bi navdušil, medtem ko se mu v smislu realizma po robu uspešno postavlja MotoGP 4, ki je povrhu neprimerno celovitejši. Tolažba je le, da je to šele začetek nove dirkalne franšize in da bo TT2 najverjetneje domoval na playstationu 3. Šičisava, ne daj se!



Okleščenost postane težava pri debilnih nasprotnikih, manku večigralskih opcij in nadmoči tako GT4 kot MotoGP 4.



Filanje garaže potom nakupovanja furalic je zgodovina. TT je v tem pogledu dosti plitkejši od GT.

69 *Kljub muhi v zobeh in binglju med šprajkli – zmagovalec Sneti!*
playstation 2 — Sony

Ročni multidisciplinisti

Case vsled povečane količine buljenja v DS končno dobi izgovor, da faše očala.

Vsled svojih nadmočnih sposobnosti teženja v kitajščini (saj ne, dovolj je bila slika Navi) smo v test prejeli tri poševnooke napravice za izboljšanje DSa oziroma GBAja: movie player, M3 in supercard. V embalaži prvega se poleg plastičnih gizmov skriva CD z uporabniškim programjem in drobna knjižica z navodili, nobenemu pa ni priložena pomnilniška kartica flash, ki rabi kot medij za shranjevanje podatkov. Vsi onegaji namreč delujejo tako, da vanje vtaknemo pomnilniški modul (krivooki proizvajalci jamčijo za združljivost z domala vsemi CF- in SD-modeli, osebno sem testiral s sandisk ultra II 512 MB), nakar jih ruknemo v režo naprednega dečka oziroma v spodnji GBA-slot na DSu. In kaj moremo z njimi početi? Čitajte!

Primarna sposobnost, tista, ki jo navajajo uradne strani produktov, je predvajanje 'zabavnih' vrst datotek. Torej besedil, fotkic, muzike in filmov. Slednje je treba na računalniku najprej spraviti v primerno obliko in jih po čitalniku prenesti na kartico. GBA / DS movie player zna recimo rokovati le z izbranimi datotečnimi tipi, ki jih iz izvirnih formatov (avi, mov, mpeg, vob) pretvorimo s priloženimi programčki. Izbiramo lahko med tremi prednastavljenimi kvalitetami ali postavke določimo ročno. Zlasti uporabna je opcija, ki omogoči nastavitev skrajne končne velikosti izhodne datoteke. Podobne funkcije nudi pretvornik v M3ju, vendar se tako tu kot pri supercardu splača poseči po zastonjskem predvajalniku Moonshell (pobrskajte po Muli), pisanem nalašč za dvozaslonsko čudo. Ker tudi na močnejših mlinčkih maličenje videa poteka nekje v realnem času, bo to najbrž postalo celonočno opravilo. Pri slikah in muziki gre dosti hitreje.

In kako premikajoče se podobice izpadejo v praksi? Ker je movie player v prvi vrsti namenjen GBAju, je ločljivost filmčkov pri njem omejena na 240 x 160. Kul za GBA, za DS pak ne, saj že tako majhno polje dodatno pogrdijo črni robovi. Obenem je moč na posnetkih ne glede na stopnjo stisnjenosti zaslediti kup grafičnih napak in opaznih barvnih prelivov. Mešane občutke pusti tudi sluhanje muzike, kjer vseh šumov ne odpravi niti najbolj napredni stiskalni algoritem. M3 in supercard se po zaslugi naprednejšega predvajalnika, rabi obeh zaslončkov, ličnem vmesniku in zmogljivejšem pretvorniškem orodju obneseta bolje. Mimogrede, softver vseh treh aparatusov se hvali z večopravilnostjo, češ da lahko ob sukanju glasbe pregleduješ kolekcijo nagih bab ali čitaš roman. Deluje, vendar s tem upočasniš delovanje itak zasoplega procesorčka. Skratka, v vlogi sukala audiovizualnosti za prvo silo se onegajčki obnesejo solidno, je pa res, da DS in GBA z njimi nista resno nadomestilo za hodimoža ali polnopravni prenosni multimedijski predvajalnik.

To je sicer vloga, ki jo kani (v času, ko to čitate, bi moral biti že na voljo) odigrati še en tak dodatek za DS, plod v konzolaških logih priznane britanske firme Datel. Ime mu je MAX media player, kartušico z brskalnikom-predvajalnikom pa spremlja pravi miniaturni trdi disk velikosti 4 GB, ki ga filaš po kablu USB in ga degaš v GBA-režo. Princip delovanja je enak kot pri zgornjih primerkih – pretvori na PCju, pošlji na disk – o potrati baterije, formatih in kvaliteti pa ni oprijemljivih podatkov. O odličnosti spričo porekla in tradicije proizvajalca ne gre zares dvomiti, najbrž tudi zato, ker bo MAX domoval v orenk višjem cenovnem razredu. Movie player in MAX media player za 7 oziroma mastnih 35 jurjev trži spletna štacuna *www.lik-sang.com*, medtem ko se za naslove vsemrežnih dilerjev in cene (če bodo zahtevali dosti več kot petnajst prešernov brez poštnine, vohajte nateg) supercarda in M3ja sprehodite po *www.supercard. cn* ter *www. m3adapter.com.* Če že imate kartico CF ali SD in čitalnik, je nakup še bolj privlačen.



● **Opisane napravice delujejo na dotik precej plastično fantastično, vendar svoje (umazano) delo v svojih limitah opravljajo dokaj neproblematično. Odlikuje jih nizka cena, vseeno pa pred morebitnim nakupom dobro premislite, če jih res potrebujete. Zaslon DSa je za resno gledanje posnetkov premajhen.**

Pod masko

Druga lastnost pričujočih napravic je sposobnost poganjanja romov, se pravi iz modula v računalniško datoteko presnetih iger. MAX media player naj bi bil po obljubah izdelovalcev sposoben poganjati 'programe', a vprašanje je, kaj se bo iz tega izcimilo. Najosnovnejši je v tem pogledu movie player, ki ob prisotnosti emulatorja PocketNES za GBA omogoči igranje naslovov za to prastaro sobno drkalico. Sicer le onih, ki ne presegajo 256 KB, a vseeno. Emulator in špile enostavno posnameš na kartico in to je to. A če taka raba v palačah japonskih samurajev ne sproži preplaha, je zgodba pri M3ju in supercardu drugačna. Oba se da namreč prepričati v sukanje iger z Nintendovih starih sobnih in domala vseh ročnih konzol. NES, SNES, game boy in GB color, game boy advance, DS ... Seznam stoodstotno delujočih iger od popolnega odstopa kvečjemu za par naslovov (brez težav delujejo tudi z wi-fijem podprti), enoti podpirata malodane vse sorte shranjevanja položaja, dočim je nalaganje hitro. Vmesni korak je le en: reče se ji passme, passkey ali passcard. Gre za še en kineski skupek silicija ter plastike, ki ti ga v paketu navadno ponudijo z enim od obravnavanih gizmov in ga namestiš v režo za DSove kartuše. Njegova naloga je, da pomaga zaobiti DSovo strojno zaščito, dasi je moč isti učinek doseči s softversko modifikacijo ('flešanjem') biosa.

Flešanje? Romi? Piratstvo?! Hja, zastonj se je sprenevedati, da bodo 'varnostne kopije' z neta pobirali le ljudeki, ki si lastijo original. A preden zavrtite številko tajne policije, vedite, da lahko napravici odlično rabita plemenitežem, ki podpirajo avtorje. Ko se vam v zbirki nabere deset in več naslovov, boste jako veseli, ako jih bodeste mogli prenašati na kartici. Nadalje pomislite na možnost arhiviranja in izmenjavanja shranjenih položajev. In nenazadnje je tu gonjenje umotvorov zapečkarskih avtorjev, kakršen je Moonshell, ki bi sicer ostal le zamisel v betici norega Japončka. Fantastičen primer 'homebrewa' je predelava emulatorja ScummVM, skozi katerega je moč na DSu nabijati stare Lucasove in druge klasične pustolovščine!

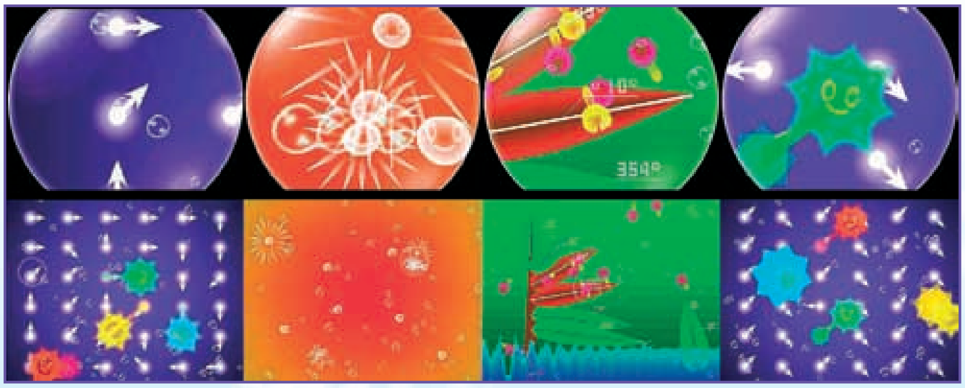
Nevšečnost pri M3 in supercardu je resda orenk povečano trošenje baterije (to v manjšem obsegu velja tudi za movie player), ki se nekoliko zmanjša, če se passkeyju odrečete flešanja. Od spredaj in zadaj nataknjeni DS se pri življenju obdrži kvečjemu štiri ure in pol. A še vedno več kot PSP, hihi.

ELEKTRIČNI ORGAZEM

Sneti zmeče v smeti vse 50 Centove plošče in si da ušesa božati zgolj z ambientalnim elektronskim lajnanjem iz odbitega izdelka za DS, imenovanega Electroplankton.

Kako se po napornem dnevu večinsko sproščajo pripadniki takih in drugačnih narodov, se nujno sklada z njihovim prevladujočim okoljem. Američani za oddih tako kot sicer buljijo v teve in žvečijo hamburgerje; v okolici Nairobija mesijo kolačke iz gnujevih iztrebkov; Slovenci šibamo v nakupovalne centre; Japonci pa ... Romantična predstava je kajpak tista, da poševnooki možaki poležavajo v lesenih kučicah, zrejo v orjaške sončne zahode in pesnijo haikuje, medtem ko jim prsate gejše strežejo odspred in odzad. Spet drugi ob z lokvanji obdanem jezeru tik pod zasneženo goro modrijansko izvajajo kate iz karateja, ob čemer se kljub glasnim kiai!jem zopet ne morejo otresti prsatih gejš.

Toda resnica je, kot vedno, drugačna od idealiziranih razglednic. Sodobna Japonska je visoko industrializirana, pozahodnjena dežela, ki se podnevi kopa v prometu in gužvi ter ponoči v neonski razsvetljavi. Hustle & bustle velemest, kot sta Tokio in Osaka, para čute – lučkasto utripanje je zabadajoče, šunder neprestan. Nekateri tam v prostih trenutkih sicer res izključijo elektroniko in zamišljeno kaligrafirajo ob brlenju petrolejke. A večina nima ne časa, ne volje, da bi za oddih spreminjala domačno okolico. Pravzaprav jim to ne paše, saj bi jih prevelika menjava spravila iz vsakdanjega ritma. Tudi zato ogromno ljudi po cele dneve, ob večerih in še ponoči nabija take ali drugačne igre, najsibo v hrupnih ding-a-ling pačinko parlorjih, doma ali na poti z ročno drkalico.



Medtem ko je spodnji zaslon namenjen akciji, gornji kaže povečave tega, kako se planktončiči prekopicujejo, lebdijo v modrem ništrcu, delajo friske za hihit japonskih najstnic ter Casa (eh, eno in isto) ...

Podvodni simfoniki

Čemu tako dolga razlaga? Da bi, čitavec, dojel, zakaj je Electroplankton sploh nastal. Zadevščino bi namreč težko opredelil kot igro, bolj kot igračo za svetlobno-zvočno sprostitev. Poanta je žokanje s peresom po spodnjem ekranu, da se tisto, kar je na zaslonu, premakne in s tem ustvari zvok. Glavni liki so luštkani plaktončki, bivajoči v vodnih globočinah. Kot se spomniš iz šole, je plakton združba drobčkanih organizmov, ki lebdijo v morju ali jezerih in se ti prilepijo na sluznico v žrelu ter nosu, ko ob plavanju goltaš vodo. Nato te razžrejo od znotraj, prevzamejo nadzor nad tvojo glavo in si kupijo veliko cedejev Damjana Murka (enoceličarji brez možganov, pač). Ne, saj ne. So prijazna bitjeca, ki dosti živalim rabijo kot hrana, ljudem pa odslej po Nintendovi zaslugi kot zabava.

Vse se začne tako, da izbereš med igro ali buljenjem v naključnega planktončka. Ne glede na izbiro modul vsebuje deseterico bitjec, od ribici podobne veselorepke prek nestrpnega sončka in pričakujoče snežinke do črnega bloba, ki bi ga v Final Fantasy nemudoma žvajznil okrog kepe. Sleherni plankton ima svojstveno ime (Marine-Snow, Rec-Rec, Nanocarp ...) in lastnosti, ki jih sprožaš z dotikanjem. Izbira s cofki opremljenega trikotnička, krščenega za Tracy, ti recimo ponudi šesterico pisanih kreaturic. Te sledijo črtam, ki jih rišeš, in pri tem oddajajo vsaka svoj ton. Hanenbow te postavi na prizorišče, kjer je eni strani zelen list, iz katerega skače plankton, na drugi pa stilizirano drevesce. S perescem določaš naklon prvega lista, da plankton tako ali drugače odnese v drevo, kjer z odbijanjem posreduje zvoke. Luminaria rodi mrežo 6 x 6 točk, pri čemer so koti izstreljevala planktonov, ostalo pa so puščice, ki jih obračaš v štiri smeri neba. Ko plankton sprožiš, hitreje ali počasneje sledi puščicam ter pri dotiku vsake sprosti določeno noto.

Bržda si dojel, da je bistvo ustvarjanje zvokovja oziroma glasbe skozi manipulacijo planktončkov. Bitjeca se odzivajo na premikanje puščic, risanje črt, listovno žongliranje, drezanje gladine in celo ploskanje v mikrofon, pri čemer izpuščajo posrečene, marsikdaj podmorsko zveneče elektronske zvokce. V zvočnikih ali slušalkah (priložene so dokaj zanič) lahko tako nastane kakofonija – moreš pa z nekaj domišljije udejanjiti milozvočja, simfonijice v slogu meditacijskih cedejk ali kaj bolj ritemsko živahnega. Miks primerkov tega, kar se da ustvariti, je na ploščkovju, v živo pa občutek pričara *http://electroplankton.nintendods. com.* A bržda je zadeva še bolj kot kreativnemu muziciranju namenjena temu, da se zastrmiš v DS in se prepustiš božajočim valovom grafike ter zvoka. Če si prebivalec Tokia, je to tako samosvoje, a vendar tako podobno tvojemu vsakdanjiku, polnem bliskov in trušča.

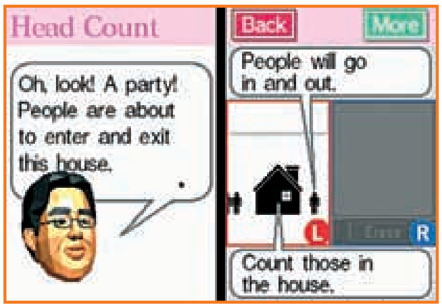
Seveda se zdi ob dveh modusih, desetih planktončkih, manku nastavljanja parametrov, nezmožnosti shranjevanja posnetkov in polni ceni vse skupaj precej oderuško. Takisto je Electroplankton globoko japonski produkt, tako daleč od zahodnjaškega veselja nad tekanjem in streljanjem, da ga bo zunaj domovine dojel malokdo. Nintendo se je za izdajo v ZDA odločil bolj mukoma kot ne, Evropa bo nanj čakala do konca tega meseca, pri nas pa bomo imeli srečo, če ga bodo sploh uvozili. A če bo reč tod za veliko večino glavopraskalna eksotika, gre tam, kjer so pobliskavajoče barve in silicijevi zvoki vsakdan, za logičen podaljšek življenja, ki se ustavi samo zato, da bi lahko na enak način še hitreje odbrzelo naprej. Povsem smiselno je, da so ga udejanjili in da se dobro prodaja.



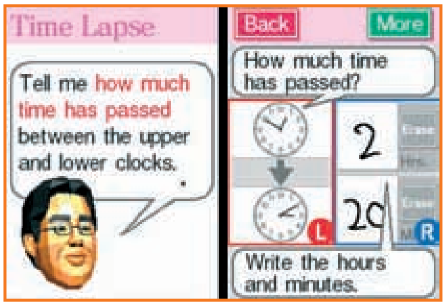
Ob g33kastih muzikantih, ki pišejo glasbo z Electroplanktonom, se poševnookicam kar same od sebe razpirajo noge! Sanjajte!

BRAIN TRAINING

Brain Training je skupek kakega ducata enostavnih, kvazi inteligenčnih testiskov, katerih redna raba naj bi po zagotovilu njegovega ustvarjalca, japonskega nevrologa Rjute Kavašime, zvečala prožnost možganov. Sem spadajo računanje, povezovanje simbolov, pomnjenje besed, prepoznava barv, štetje, glasno čitanje in variacije na to temo, čemur se pridruži dolg niz sudokujev. Grafično je vse tako osnovno, kot bi gledal v učbenik – je pa res, da to prispeva k jasnosti. Na podlagi uspešnosti, ki se beleži v mini lestvice, ti prijazna 3D glava profesorja Kavašime sporoča, koliko so stari tvoji možgani. Boljši kot si v zadanih vajah, mlajšo bučo imaš po njegovem in manj verjetno je, da te bodo spustili v Global. Finta je tudi v rednosti: vsak dan lahko v 'kariernem' načinu rešiš le določeno število nalog, za kar dobiš manjši ali večji pečat. Z rednostjo in uspešnostjo se odklepajo nove vaje in težje verzije starih, ti pa se odločaš, katerih se boš danes lotil. Izven tega so tu posamezne naloge in delitev vsebine z reveži brez modulčka.



V tej vaji na eni strani v hišo ljudje prišedši, na drugi odšedši, ti pa razliko vpisavši.



Vpisovanje ur in minut ni težava niti za levičarje, saj DS enostavno ustrezno obrneš.

Bistveno je kajpak vprašanje, ali Brain Training dejansko prispeva k večjim možganskim sposobnostim. Obljube o tosmerni koristnosti niso nakladanje, navsezadnje sivim celicam v tej dobi kroničnega podebiljenja koristi vsaka dejavnost. Tudi zasnova je nekaj, česar ne srečaš vsak dan, takisto DS pri igranju držiš kot knjigico in po njej škrabaš s perescem. Potisni jo v roke špilavno neukemu staršu ali punci in v petih sekundah bo oseba instinktivno dojela, kaj ji je početi. Vendar si blaznih koristi od zadevščine ne gre obetati, saj ne preseže temeljne zahtevnosti, hkrati pa ne nudi raznolikosti na dolgi rok. Za sedem jurjev tega morda niti ne gre pričakovati, ampak na vsak način te pri redni rabi začetno navdušenje nad Brain Trainingom spusti zaskrbljujoče hitro. Nekateri se bodo matrali mesec(e), a bolj vsled trme in slepe vere v njega koristnost kot resnične očaranosti. Dosti več kupcev pa se bo k programu vračalo občasno, mnogokrat zavoljo odličnih sudokujev. Vaje se začno kmalu ponavljati, kar nemara koristi mozgu, a rata mukotrpno, in vmes odkriješ moteče pomanjkljivosti pri prepoznavanju čveka ter pisave. Govoriti in s perescem mahljati moraš tako, kot bi rad Brain Training, ne tako, kot znaš, sicer iz blue nastane black ter iz enke sedmica. En sam tak hakeljc sredi vaje in osredotočenost gre po zlu, rezultat je pokvarjen, profa pa zadovoljno naznani, da je tvoj možgan star 63 let. Če bi mi to naredila Mensa, bi jo že zdavnaj spustil v luft.

76 ***Sneti***
Nintendo DS

DOOM RPG

Doom je legenda, ki je enostavno morala prispeti na mobilnike. Vendar je to storila na nenavaden način, saj se je iz streljačine prelevila v čisto pravo frpjko. Razvijalci so imeli z izvedbo malo dela, saj so skoraj vse pošasti, zvoke in učinke pobrali iz Dooma 1, ki je izšel pred davnimi trinajstimi leti, nekaj pa iz Wolfensteina 3D. Zato so se bolj ukvarjali z igranjem, kjer pošasti kot marinec na Marsu ne iztrebljaš z besnimi rafali, temveč lepo počasi, po klasičnem poteznem principu najprej ti mene, potem jaz tebe. Po blodnjakih so raztresene pošasti, ki jih vidiš vnaprej, in ko na gnusobo naletiš, se akcija začne. Srečaš okoli štirideset monstrumov z različno občutljivostjo na deseterico krepel. Težavnost se prilagaja, saj so na začetku labirinti enostavni in švohotnih beštij malo. A proti koncu nastopi prava mora in brez vztrajnega menjavanja orožja ter bildanja lika ne bo šlo. V ječah najdeš polno skrivnih prehodov in zavitih hodnikov, manjkajo pa težje uganke in miselni orehi, saj najdemo le primere tipa 'prinesi ključ in odkleni vrata' ter 'najdi geslo'. Morda zvestoba Doomu v tem pogledu ni na mestu.



Doom RPG združi frpjsko igranje s klasičnim razfuk-videzom.

Doom RPG je zabavna in sčasoma zahtevna zadevščina, ki se posebej odlikuje z dolžino. Kjer je tipičnega tosortnega izdelka konec v manj kot v šestdesetih minutah, je Poguba orjaška, saj jo boš ob iskanju skrivnosti igral šest, sedem ur. Če kaniš kupiti kak mobidični špil in ti frpjska zvrst dogaja, naj bo to to!

90 ***Jurec***
Jamdat java

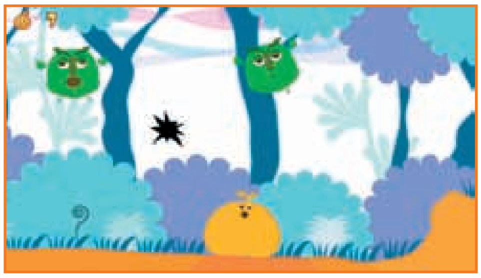
LOCO ROCO

Loco rocoji so mala barbapapasta zmeneta s tujega planeta, ki vse dneve prepojejo v blaženem miru. A nekega dne nadnje uletijo alienčiči, slični brizgom tinte, in jih polovijo. Kaj zdaj? Jasno: luštkarje je treba rešiti in pri tem ne fasati sladkorne od srčkanosti, ki prežema špil. Flehe osnovnih barv, simpatične kepice, pesmice v slogu havajskega brenkanja, odžebrane z visokimi glaski ter v izmišljenem jeziku, poljubčki, rožice ... Nuoo!



V srži je Loco Roco platformščina, le da lik nadzorujemo z dokaj izvirnim nagibanjem okolice.

Da, Loco Roco je utelešenje enostavnosti pesmice Ko si srečen in igranje sledi temu principu, čeprav ni docela običajno. Namesto da bi v tej dvorazsežni ploščadni arkadici vodil lik, z L in R nagibaš od strani zrto okolico v levo in desno, nakar se mehurček kotali. Nadzor zajema še skok ter raztreščenje velikega bloba na manjše oziroma njih zbiranje v večjo obliko. Poanta vseh štiridesetih nivojev, razdeljenih na pet svetov, je namreč rešiti po dvajset loco rocojev. Več kot jih najdeš, glomaznejša okroglina si ter na več manjših kroglic razpadeš, ko se želiš stisniti skozi ožje prehode ali se zavrtinčiš v vetru. Seveda te po luftu nese v obliki srčka, iii! Kontrole so tako preproste in špil tako simpl, da bi ga lahko igral otrok. In prav njim je Loco Roco namenjen, saj platformsko akcijo drži na minimumu zahtevnosti ter kmalu razkrije vse zamisli, nakar pristope ter okolje reciklira. Če si količkaj izvežban, je moč skozi vse stopnje priti v par uricah. Ostane lovljenje vseh skrivnosti, vendar je to bolj kot od ploščadnih spretnosti odvisno od vestnega rolanja povsod. Izkušnjo se trudijo podaljšati tri nekam dolgočasne mini igre in grajenje hiše iz kosov, ki jih nabiraš v osrednjem kvestu, medtem ko je wi-fi omejen na izmenjavanje bajtic. Takisto nabereš šest različnih loco rocojev, ki te zabavajo s svojimi raznoterimi pevskimi in skakaškimi vragolijami. A šteti moraš prav toliko let, da ti to res dogaja.



Česar tu ne zaznavate, je sladkorna bolezen tipa 3 (caused by games) povzročajoča otroška pesmica.

Ne da pri igranju navihanega Loco Rocoja ne boš užival, celo če si ciničen obvladač. Toda zabavno namatral se bo z njim malokdo in in bolj bo rabil odklopni sprostitvi kot staromodnemu nabijaškemu užitku. Razen ko boš po stanovanju lovil deco, ki se bo v PSP z Rocojem zaljubila in ga ne bo hotela dati iz rok. To je pa arkada, ki je ni nadmudril še nihče.

79 ***Sneti***
Sony PSP

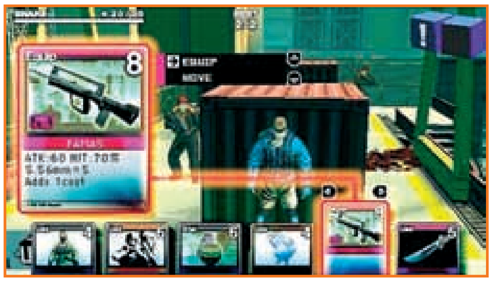
METAL GEAR ACID 2

Okej, metanje kart morda res ni najboljši način, kako na prenosni drkalici obeležiti franšizo Metal Gear. Ampak Kodžiminemu moštvu je treba priznati, da so z na prvi pogled sicer hecno zasnovo zadeli žebljico na glavico ter ustvarili zabaven in taktično dokaj globok špil. Acid 2 se v žanru poteznih taktiščin uvršča visoko in je hkrati vse, kar smo si želeli od zanimive, a naporne ter grafično medle enice.



Ultra fani resnobnega Metal Geara bodo ob obrobljenem Acidu 2 popadali vznak in jeli trzati. Prav jim je.

Na prvi otip bo znalcem izvirnika najbolj nenavaden grafični pristop. Namesto spranih barv iz MGA1 se nadaljevanje seli v svetlo, obrobljeno (cel shaded) grafiko, kar da občutek risanke. Tudi zanimiva štorija je bolj obešenjaška, čeprav vice na tipično japonski način zmeša z merico pelina ter tako joškatih babur, da bi jim zavidal Dead or Alive. Je pa pristop enak, kar pomeni, da igra ni tretjeosebna akcijada, temveč poteznica, v kateri dejanja predstavljajo karte. Vsako karto iz kupčka je moč uporabiti za premik ali pa izkoristiti njen temeljni namen: strel, pripravo za kasnejšo rabo, nastavljanje razstreliva, met granate, položitev pasti … Kart je več kot petsto, kar je impresivno predvsem zato, ker taka količina omogoča nemalo taktičnih pristopov. Kupček moreš sestaviti po mili volji, bodisi na slepo, bodisi v natanko določen namen, glede na to, ali se kaniš skrivati, neposredno boriti, sovražnike metati v luft in tako naprej. Moč je pobirati in kupovati nove karte ter stare za nabrane pike nadgrajevati. Prav tako na to karto (se opravičujem za res slabo besedno igro) stavijo raznolike misije, ki si izmišljujejo



Vsaka od kart, ki so razporejene spodaj, predstavlja neko dejanje.

pogoje in se, ko jih zmagaš, ponudijo v opravljanje na več načinov. Resda igra, ko naštudiraš pravila in optimiziraš kupček, postane nekam lahka, med drugim zato, ker je moč položaj shraniti kadarkoli in ker sovražniki kljub izboljšani umetni pameti glede na enico še vedno počno neumnosti. Ali umrješ kaj hitro, če imaš luzerski kupček, zlasti ob številnih šefih, na odklenljivih težjih stopnjah ter v načinu arena, kjer se spopadeš z negativci iz drugih Metal Gearov.

Nasploh je količina dodatnega stufa velika, saj po tekočem traku odklepaš karte, pakeljce in moduse. Sem spada link mode, ad-hoc večigralstvo, v katerem se pomeriš s še enim igralcem. V škatlici pak dobiš smešna 3D očala, ki jih povezneš na PSP, da igraš stereoskopsko. Nekaterim bo to kul, druge bodo začele boleti oči, a čeprav je nesporno, da si pri tem videti kot butelj, to razkriva Kodžimin smisel za hec.

In to je podčrtnost Acida 2: zabavna taktiščina z dobršno merico globine, ki stalno koleba med zamorjenostjo ter odbitostjo. Igrati pa je ne moreš nehati niti ob dveh zjutraj. **84** ***Sneti***

Konami **PSP**

MISSION: IMPOSSIBLE 3

Začuda mobilniški MI3 ni licenčni apn. V pogledu od strani v glavnem nadzorujemo agenta Hunta, ki ima na voljo osnovo strelsko orožje, par močnejših krepel, kot je metalo granat, in specialko, ki spravi na kolena še tako zajeten kup teroristične zalege. Na trenutke prevzamemo vloge drugih agentov, ki imajo vsak svoje posebnosti, in zraven klasičnega dirjanja vstran igramo helikopterske misije iz ptičje perspektive, kjer z raketami in bombami sestreljujemo sovražna plovila. V spominu ostane tudi kup mini iger, kjer vdiramo v računala in pridobivamo tajne podatke oziroma skušamo reproducirati frise negativcev, ki smo jih bili onesposobili.

Vsekakor je javanski MI3 špil, ki se ga ne bi sramovala niti kaka ročna konzola. Misije so zabavne in raznolike, nadzor enostaven in učinkovit, zgodba do potankosti sledi filmu. Škoda le za kratkost, saj lahko igro končaš že v dobri uri. A v vsakem primeru je bolje pojesti eno odlično malo pico kot dve družinski, ki sta napol pečeni in potreseni s svežimi bradavicami. **86** ***Jurec***

Gameloft **java**



Od strani gledanih pinjauščin na mobijih ne manjka. M:I3 je ena takih.

NEW SUPER MARIO BROS.

Zdi se, da je Mario povsod, kamor pogledaš. A celo med njegovimi odvrtki in rimejki preteče kar nekaj časa, medtem ko so frišne avanture z brkatežem v glavni vlogi črnoovčje redke. Sploh če odštejemo tretjerazsežne, kajti od njegove zadnje res nove 2D poskakovalščine – Super Mario Landa 2 za game boy – je minilo štirinajst let. Reči torej, da smo bili glede NSMB, prve sveže dvodimenzionalne mariovščine po dolgem času, napsihirani, je kot pogruntati, da je princeska Peach rahlo rožnata.



Gromozanski Mario v vsej svoji destruktivni jezi. Igralno je neimpresiven.

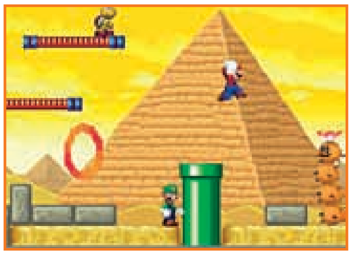
Ne da lahko Mario to empirično preveri, kajti kakor hitro se na začetku z njo pojavi na sprehodu v Gobjem kraljestvu, že uleti zoprni Bowser mlajši in jo pohopsa. Gibčni vodoinštalater mora ubožico kajpak rešiti, kar ga bo popeljalo skozi osem svetov, posejanimi z raznoterimi nivoji. Te Mario izbira s sprehajanjem po vročih točkah in se na vsakem trudi zbrati po tri velike zlatnike, ki jih potrebuje za napredovanje skozi ozka grla. Prehod in shranitev položaja mu kupi pet krajcarjev – če jih nima, jih mora pač poiskati. In če mu vmes zmanjka življenj, mora začeti z zadnje shranjene pozicije. Vendar igra težka postane šele proti koncu in tedaj, ko se trudiš odkriti vse skrivnosti, ki jih je tradicionalno ogromno. Ker je to smisel špila in pravi pokazatelj spretnosti, nima smisla kritizirati relativno kratkega,

parurnega drvenja skozi svetove, kajti tako ne vidiš niti tretjine špila. Tako početje pa bi bilo kriminalno, saj je vendar šlo v stvarjenje nivojev toliko domišljije in premisleka. Itak medliš ob nadmočni izvedbi: nalezljivi glasbi, oko predirajoči pisanosti, 3D likih na 2D podlagi (bati nič, igranje je povsem dvorazsežno), fizikalnem modelu, ki predmetom daje težo in inercijo. Zakasnitev pri ustavljanju Maria je malce drugačna kot v izvirnem trojčku, tako da je treba malce ponastaviti občutek. A srž fizike so kotaleči se, poskakujoči, padajoči, nagibajoči se, čez zaslon frčeči objekti, pri izogibanju ter izkoriščanju katerih je treba upoštevati otroškega Newtona. Nakar te potegne klasična igralnost. Zbiranje kovancev, skakanje lištkanim tolovajčkom na glavo, natančnost pri doseganju ploščadi, tekanje, plavanje in še in še – to je tipična 2D ploščadna akcija, izvedena s toliko stila, elegance, domišljije ter zanosa, da se kar ne moreš odtrgati od zaslončkov.



Izboljšana fizika je vidna tudi na vrveh, ki se realistično uklanjajo teži.

Ampak nič ni popolno. Prijemi se začno ponavljati in nemalokrat se ti zdi, da igraš reciklaže nivojev. Minus so bledi šefovski boji, saj je mladi Bowser totalno nesposoben ter se ga večinoma odkrižaš s par natančnimi skoki ali streli. Tudi novih nasprotnikov bi lahko bilo več, povrh česar jih stari zasenčijo. Največji kamen spotike pa je dejstvo, da novodobnik ne doseže genialnosti Super Mario Bros. 3 in Super Mario Worlda, iger, v katerih je Šigeru Mijamoto po lastnih besedah dosegel zenit svojih želja. To je očitno zlasti po alternativnih oblikah, v katere se spreminjaš. Fantastično obleko hammer bros. iz SMB3 in rep, s katerim si letel, skušata nadomestiti mutaciji v orjaškega ter miniaturnega Maria, vendar jima to ne uspe. Destrukcija s skoraj ves zaslon velikim brkonjo je radostna, toda igralno nezanimiva, saj zgolj prodiraš desno in rušiš vse pred sabo. Poleg tega je občasna in kratko trajajoča. Mini Mario, ki se lahko driča po vodi in dosega drobne prehode, je špilavno neuporaben, saj je v fris sovražnikom nebogljen. Dodano je skrivanje pod koopasto lupino, ki je obrambno koristno. A ko se hočeš otrdeno zapeljati skozi kanalje, ugotoviš, da je nadzor apn. Tako se večinoma zanašaš na ognjene kroglice lučajočo formo, kar zatira raznolikost in omejuje svobodo pristopanja. Enoigralnost podaljšujejo sicer simpatične mini igre, ki pa so kar enake kot v Super Mariu 64 DS (!), in nepuščavniško udejstvovanje z bližnjim DS-om. V tem se na petih nivojih trudiš prvi pobrati velike kovance, kar nudi nekaj zabave, čeprav dvomim, da na dolgi rok. Nasploh se zdi, da so to dodatno vsebino v modul zapekli naknadno, bolj zaradi lepšega.



Večigralski modus. Zaradi njega smo na večerji v Piazzi izpadli g33ki.

No, felerjem navkljub je New Super Mario Bros. zelo dobra skakavščina. Dvogumbna zasnova pomeni, da jo lahko nažiga vsakdo (dotikabilni zaslon je izkoriščen le za proženje spravljenih bonusov, ampak za kaj več ga niti ne potrebuješ), in čeprav se bodo tapravi hardcorovci zmrdovali nad nekam nizko težavnostjo, bo iskanje skrivnosti tudi njih zaposlilo za dolgo. Predvsem pa je zabavna in domišljijska. Toda šestnajst let pozneje SMB3 in SMW v domeni 2D mariovščin ter, da, ploščad ostajata nepresežena, medtem ko dih jemajoči genij trirazsežnega Maria 64 daje vedeti, da novi časi niso nujno slabši od starih. **87** ***Sneti***

Nintendo **DS**

WORMS: OPEN WARFARE

Črvom je tretja dimenzija naredila več škode kot koristi, zatorej smo se k dvorazsežnim koreninam vračajoče se drkamoževske verzije nemalo veselili. Široki PSPjev zaslonček je za glistje potezno klanje z odbitimi pokalicami kot naročen, grafika in zvokci pa pravoverno luštni. Toda poznavalce bo iz predstavitvene zadivljenosti zdramila hudo okleščena orožarna, ki nudi le največje osnovnosti. Ne le, da so poleg večjega dela kulskih orožij ukinili specialke tipa sveta bomba, manjka celo cvretje na napalmu.



Po badabumih je pokrajina precej manj ementalsko naluknjana, kot smo bili vajeni.

Boji zategadelj ogromno izgubijo na razbijaški zabavi in se spremenijo v precej enolično špikanje. Umetna pamet je za nameček manično-depresivne sorte in enkrat zadene v sredo čela z druge strani zaslona, navadno pa tri ure premišljuje in potem s seznama neumnosti izbere največjo. Medsebojno cufanje je razen vsesplošne omejenosti in le štiriglave ekipe klasično: k igri moremo povabiti kolega ali si s kom granate v betice metati po brezžični poti. Dvajseterica enoigralskih misij ni nič drugega kot tepežkanje z vse številčnejšim in bolj zalitim sovragom, ker je odločno premalo.

Ti drkamoževski Črvi torej dajejo vtis z levo roko spacanega izdelka, ki bo morda prepričal le nekritične črvje novince. Kdor pa je vehementno glistaril že na računalu, si jih bo zgolj zaželel natakniti na trnek. (Vzporedno izdana verzija za DS poleg naštetih pomanjkljivosti boleha še za grdo podobo, čudno frčalno in odbijalno fiziko ter neergonomsko kombinacijo nadzora s tipkami in peresom. Zato je treba PSPjevo oceno tu z bojno sekirico prepoloviti.) **68** ***Navi***

Sega **PSP**

SF ALPHA 3 MAX

Ne da so bili dosedanji prenosni Street Fighterji (SF2 za prvi game boy; SSF2T in SFA3 za GBA) biseri, a so se igralno bližali solidnosti. In zdaj pride Alpha 3 Max. Teče na šestgumbni mašini, ki za šalo vrti ogromne, risankaste, prvič po dreamcastovi izdaji polno animirane like. Tu je vsa glasba, zvoki, še gejevski komentator. Nabor mlatilcev je najobsežnejši v seriji. In vse je ruknjeno v behemotski nabor možnosti, kjer arkadnost in vadbo dopolnjuje niz prijetno zaguljenih survivalov z GBAja, še več teamskih spopadov, inačice dva-na-enega, bildanje likov v posrečeni kampanji ter ad hoc povezljivost. Okej, šesti gumb je pod levim kazalcem, a SF so generacije vzljubile ob enakih SNESovih kontrolah.

Podam se torej v sveti obred. Skok na nasprotnika, močna nog ... Ryu skoči direkt gor v zrak. Eh, lapsus. Gremo znova. Spet. Diagonala ne prime! Poskusim skok nazaj, nizki blok (dol/ nazaj). Nič. Razen ob konjskem pritisku križca PSP poševnih smeri ne zazna.



Podoba ni problematična, nadzor je. Razen če si širokopalčen gorostas, si na PSPjevem križcu oplel.

Medtem ko osnovne smeri delajo dobro, diagonal ni. To vedoč je Capcom v redke izvode zapakiral nastavek, ki razdeli pritisk na poševnice, vendar artefakta niti slučajno ne dobi vsak. Problem je tako pereč, da se je oblikoval cel



Nerazumljivo je, kako založniki lahkih src za določene sisteme predelujejo igre, za katere natanko vedo, da jih bo nemogoče kontrolirati. Mar bi vsakomur dali križevni nastavek!

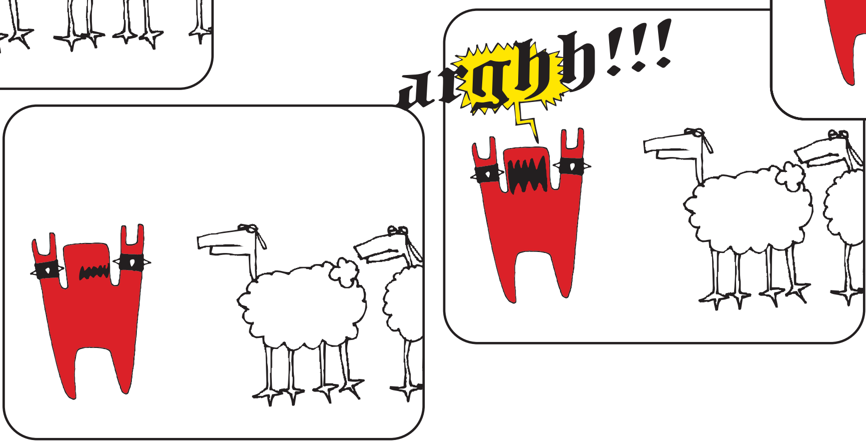
trg domačih receptov (primer: *http://ufighterx.com/guides/videogame/psp-dpadfix/pspdpadfix.htm*), katerih namestitev pod križec pak zahteva izvijač ter tako crkot garancije.

Skratka, le če si lastite resnično najnovejši model PSPja, kjer naj bi bil problem neodzivnega križca delno odpravljen, ali gumo, pipec ter MacGyverjeva jajca, oceni dodajte 40. Ako imate soborca z enako opremo, še 15. Za ogromno večino pa je Max vreden natanko toliko, kot pravi rdeča številka malo naprej.

In ne, ni mi jasno, kaj bo s Tekken: Dark Resurrection. **30** ***Kekken***

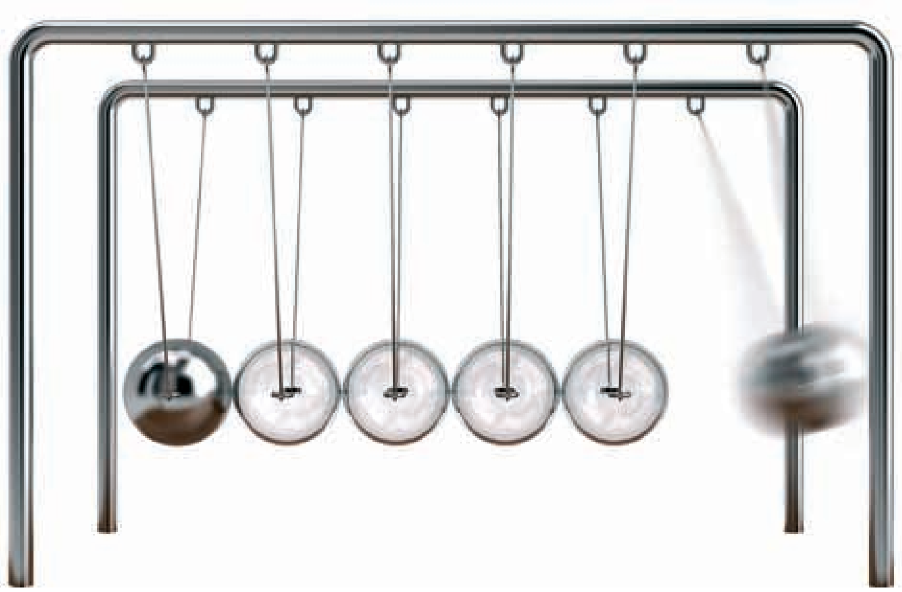
Capcom **PSP**


PRILOŽNOSTNI TATTOO
IZJEMNA PONUDBA IN ENOSTAVNO NAROČANJE
tatattoo
www.tatattoo.info



HEJ PUNCE, JACK ODPIRAČ GRE.
h!!!
arghh!!!
ODPIRAČ DAJ - ZAPRI.


BREZ KOFEINA
Cockta
ŽE SLAVNA.

Uničevanje po Newtonu

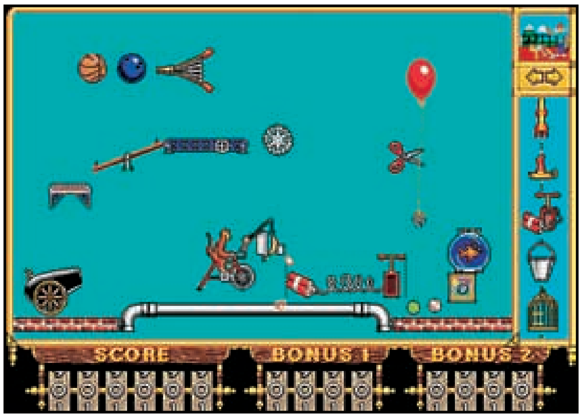


Ageia, Havok in druščina nas hočejo na vse pretege prepričati, da je napočil čas strojno pospešenega simuliranja fizike v igrah. Ob tej priložnosti Aggressor oriše ozadje realističnega karamboliranja, Luni pa zakurbla prvi fizikalni pospeševalnik.

S pompom je torej pridrvel Ageijin (mimogrede, izgovori se 'Ađia') čip physx za strojno pospeševanje realističnega svaljkanja trupelc po stopnicah. Toda igričarju se postavi vprašanje, ali ima smisel v podmizni radiator dodajati novo grelno enoto, zlasti ob zakolu šparovčka, saj physx ni poceni. Dalje, od kod se je sploh naenkrat vzela vsa ta fizika? Je pogin v realistično simuliranem karambolu res tako fletna reč? Ali zanjo gvišno potrebujemo ločeno kartico – je res ne more prebaviti že procesor ali nemara grafikulja? Bodo založniki odslej tekmovali z oglasi v smislu 'še nevideno kotaljenje sodov?' Vam gredo vprašanja že na živce? Ha, tu je še eno: bo imela zaradi tega fizika pomembnejšo vlogo v igrah ali pa bo zgolj kozmetika?

Fizika? Bljak!

Marsikomu se ob omembi te vede obrne želodec, vendar je fizika ključna za razlaganje naše okolice. Fizik opazuje svet in ga razlaga s svojim znanjem: z matematično-fizikalnimi modeli, ki predstavljajo fizikalne zakone. Ustvarjalci iger pa gredo v drugo smer. Oni ustvarjajo svetove in se morajo torej odločiti, kakšni zakoni bodo v njih veljali. Temeljni problem so omejeni strojni viri, zaradi česar so razvijalci obvezno prisiljeni v sklepanje bolj ali manj bolečih kompromisov. Med njimi je bil desetletje tega denimo ta, da je bilo treba zavoljo zgledne grafične predstavitve zanemariti večino ostalih značilnosti realnega sveta. Lučanje sekiric v realističnem loku ti bolj malo pomaga, če jih ne vidiš. Toda zadnja leta se položaj spreminja in fizikalne simulacije so se iz luksuza preobrazile v potrebo. V dobi štirikotnih glav ni bilo problema, če se je plaz kamenja kotalil zahvaljujoč skripti, čeravno je bil jako hecnega videza. Danes pa v okolju z visokorealističnim izgledom nemalo zbode v oči, če se avtek zalepi v zid ter v trenutku občepi ali če žoga zadane steno in kar spolzi ob njej. In tu se srečata gospodična fizika ter dizajnerji, ki morajo napraviti karseda pristno virtualno okolje, saj je ena osnovnih značilnosti iger, da propadejo tisti trenutek, ko postanejo neprepričljive. Sledi sklep, da je razvoj fizikalnega simuliranja neobhodna posledica vse podrobnejših navideznih svetov in smo nanj brez pardona obsojeni za vekomaj.



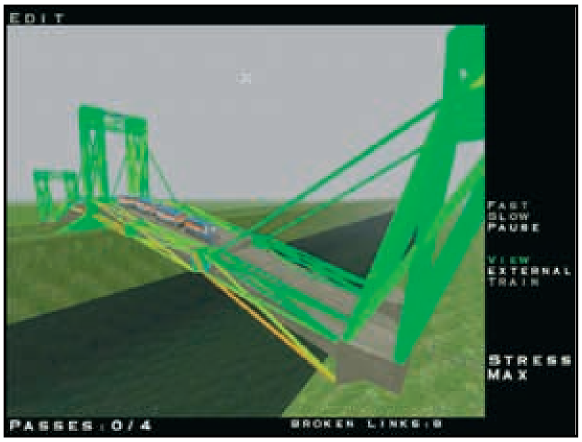
● **Prmejdun, da bi moral biti The Incredible Machine šolsko gradivo. Ampak hej, potem bi otročad zasvojili s fiziko, omg!**

Vendar to ni edini razlog za povečano simuliranje fizikalnih pojavov. Večja in bolj raznolika dinamika okolice namreč omogoča nove načine interakcije, s tem pa nove prijeme v igranju. Poglejte Half-Life 2 ali Gish, da ne omenjamo dirkačin, kjer večina odbitih prijemov temelji na izkoriščanju fizikalnih pojavov. Starejši se še spominjamo serije The Incredible Machine, katere osnova je bila simulacija gibanja teles, danes pa imamo tu Chronic Logicovo serijo gradnje mostov Bridge Construction Set, Bridge It in Pontifex. Nadalje prištejmo poenostavljen razvoj špilov. To se na prvi pogled zdi čudno, saj je treba na noge postaviti fizikalni pogon. A če odkupiš že narejenega, dogodke na svoja pleča prevzame realnočasovno simuliranje. Primer: namesto predpripravljenih animacij pogina trupelce v roke vzame fizika in ga realistično zabriše skozi okno.

Od svetlobe do lutk

Ampak ali ni 3D grafika že sama po sebi ponazarjanje svetlobnih odbojev, ergo fizika? Seveda, a ker je to osnova iger, ki je lastno kategorijo ustvarila še v časih, ko je bilo interaktivno okolje pobožna želja, je ne štejemo med fizikalne simulacije. Podobno je z zvokom. Izraz 'fizikalni pogon' se je tako oprijel tistih delov igrovne kode, ki se bavijo z vsem ostalim fizikalnim dogajanjem v okolju, predvsem mehaniko v širšem smislu: frčanjem teles, tokovi tekočin in deformiranjem objektov. Fizikalni motorček torej poprime za začetne podatke, na primer maso ter štartno hitrost

granate, nakar jo dinamično, ne vnaprej določeno, spremlja do eksplozije. S tem se loči od animacije, ki posreduje predpripravljeno zaporedje gibov. Opozoriti velja, da se bodo področja grafike, zvoka in fizikaljenja na nekaj mestih bržda prekrila. Tako naj bi denimo Unrealov tretji pogon podpiral pomoč physxa pri simuliranju zvoka.



● **Mostu v bistvu ni težko postaviti. Razen če je pogoj, da ima temelje do Kitajske in košta več od zlatih rezerv ZDA.**

Če smo pikolovski, bi lahko za začetnika mehaničnega fizikaljenja označili Space War (1962) in Asteroids (1979) z njuno gravitacijo. Bolj prizemljena je bila Marble Madness (1984), ki je že upoštevala vztrajnost in trenje. Toda vsekakor je bil programer njega dni bolj kot s huronsko obsežnim simuliranjem realnosti soočen z izzivom določanja trkov (collision detection). Ko sta se gibljivi sličici srečali, je bilo treba določiti, da sta se in kakšna je posledica. Določanje trkov je stara znanost in je od nekdaj del ukvarjanja s fiziko, se pa še vedno razvija, saj je osnova za fizikalno dogajanje, ker določa mesta, kjer telesa delujejo eno na drugo. Tako v starih kot v sodobnih naslovih pač igralec tam, kjer je stena, nima česa iskati, in tako kot nekdaj je treba računalu tudi danes dopovedati, da se je nekaj zaletelo. Ko je prišla 3D doba, sta razvoj začela narekovati žanra letalskih in vozniških simulacij, v katerih je bilo obnašanje našega stroja v temelju odvisno od fizike. Od grobih začetkov Flight Simulatorja in Test Driva sta zvrsti skozi Flight Unlimited ter Crammondovo Formulo One GP prigurali do današnjega stanja, ko kljub arkadnim prijemom posedujeta kar zapletene fizikalne pogone. Le da ti niso namenjeni pravilnemu speljevanju in drsenju, ampak trojni salti avta potem, ko se po karambolu odbije od stene, ter odpadanju kosov s samofrčevega trupa. Ali je to prav ali ne oziroma kaj je zahtevnejše, letalščine ali šoferščine, je lahko večna debata. Vendar smisel fizikalnih pogonov ni v tem, da poskrbijo za to, da bo jabolko res padlo na tla natančno s pospeškom 'deset kilometrov na sekundo kvadrat', ampak da lahko igralec to jabolko sploh vzame v roke ter ga zabriše nekomu v ksiht v kolikor-toliko prepričljivem loku! (Saj veste, jabolko na dan odžene zdravnika stran. Če ciljaš v glavo.) Glavna mantra fizike v špilih je torej zabavna in prepričljiva interaktivnost.

Posebej to velja za svet prvoosebnih streljank. Tu je bil, zanimivo, začetnik Trespasser (1998), kjer so žrtve strelnega ognja realistično cepale po tleh in so predmeti frčali kot nabriti. Igra je uvedla tako imenovano 'lutkino fiziko' (ragdoll physics), ki je bila nekaj časa pravi sveti gral špilavne fizike. Namesto da bi se trupelce animirano zvrnilo po tleh (in po možnosti obviselo pol metra nad tlemi, ker animacije niso vedno uspešno upoštevale detekcije trkov), se je ob smrti spremenilo v kup objektov, povezanih z zglobi, podobno kot lutka iz cunj. Tedaj ga prevzame fizikalni pogon in ga rukne po tleh, upoštevajoč trke vseh udov s tlemi. Igra je bila sicer polom, fizikalno dogajanje v njej pa vsled nedodelanosti včasih na moč hecno. A zgled je bil dan in ragdolli so se razmnožili kot gobe po dežju. Spomnite se prvega Hitmana iz leta 2000, v katerem si naokoli vlačil trupla in pri tem opazoval njihovo krotovičenje po tleh.



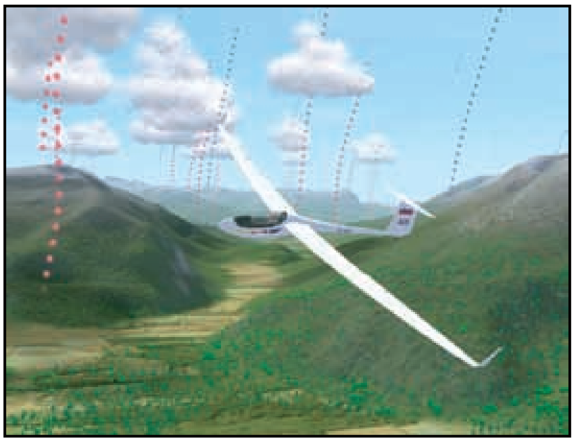
● **V arkadnem Painkillerju Havoku vseskozi gledamo v fris. Pravzaprav kadavrom, ki jih grabi in briše v stene.**

No, lutke so sicer rešile poblem lebdečih teles, a niso bile idealne. Tosmerna norija je namreč postregla s kopico teles v smešnih položajih, recimo s štrlečimi udi. Razlog je v tem, da taka preprosta lutka ni zadovoljiv približek človeškega telesa. Zaradi šparanja s strojnimi sredstvi so se kolena in komolci praviloma gibali le v eni dimenziji, kar je pripeljalo do hecnosti, ki sta jih lahko rešila samo natančneje predstavljeno človeško telo ter močnejša strojna oprema. Razvoj tovrstne kode pa je zahteval vedno več denarja in predvsem časa razvojnih skupin. To so zavohali pametni možje in žene ter jeli ustanavljati podjetja za razvoj fizikalnih pogonov.

Jabolka in svilene zavese

Aprila leta 1997 je na trg najprej stopila oxfordska tvrdka MathEngine PLC s programsko opremo, namenjeno simulacijam fizike v inženirstvu in zabavi, ter se nedolgo zatem spečalo s Sonyjem ter Namcom. Svoj fizikalni pogon so sčasoma krstili za Karmo in kot takega ga je uporabil Epic v Unreal Tournamentu 2003. Istoštevilčnega leta jih je kupil Criterion in jih vključil v svojo znamko Renderware (glej okvir). Več sreče s samostojnostjo so imeli pri Havoku, leta 1998 ustanovljenem dublinškem podjetju. V boju za prestižne odjemalce jim je uspel veliki met in leta 2003 so imeli na vrvici od Valva in Remedyja (Max Payne 2) do Ion Storma (Deus Ex 2) ter EAja. S tem se je začel prodor fizike na podoben način kot leta predtem prodor 3D grafike – z licenciranjem srčkov. Zakup fizikalnega skupka kode avtorje, podobno kot na področju grafike, osvobodi razbijanja glave s programiranjem in lahko se bolj posvetijo razvoju špilavne vsebine. Smelo lahko torej rečemo, da bi bili brez podjetij z vmesnino deležni manj fizikalne interaktivnosti, tako kot bi dobili manj dobrih prvoosebnih streljank, če bi Id in Epic svoja pogona obdržala zase. Valve se lahko navsezadnje za slavo gravity guna v Half-Life 2 obilno zahvali Havoku. Mimogrede, cena licence fizikalnega pogona je okoli desetkrat manjša kot za grafične pogone, torej nekje od 20 do 35 zelenkastih tisočakov.

Fizikaljenje pa z zmogljivejšimi pogoni ne postaja le bolj razširjeno, temveč sega na nova področja. Na začetku desetletja sta višek zmožnosti predstavljala lutkarjenje in padanje togih predmetov (takih, ki se ne deformirajo, recimo zabojev). Danes pa razvijalci kodo zapregajo za



● Domača aeroplanščina Kondor uživa precejšen sloves tudi zaradi zgledno simuliranih termičnih pogojev v zraku.

GLAVNI FIZIKI

Havok je najbolj razvpito in uspešno podjetje med ukvarjalci s fizikalnim middlewarom. Med igrami, ki nucajo njihovo kodo, so Halo 2, F.E.A.R., Ghost Recon: Advanced Warfighter, Painkiller, Oblivion in še okoli sto drugih. Prste vmes so imeli celo pri filmski trilogiji Matrix. Njihova skrivnost? Uslužnost odjemalcem. Imate problem z vdelavo njihove kode v svoj grafični pogon? En klic in Havokove ekspedicijske sile že zvonijo na vratih. Na ta način so iz rok konkurence iztrgali marsikatero dragoceno stranko. Druga reč je izjemno prilagodljiv skupek kode, ki avtorjem omogoča ne le simuliranja fizike, temveč početje tega na njim všečen način. Pa še na vseh mogočih platformah šiba. Trenutno se podjetje ubada s strojnim pospeševanjem skozi grafikulje.

Ageia je lastnik švicarskega Novodexa z istoimenskim fizikalnim motorčkom, ki je znan predvsem po izdatnem izkoriščanju večnitnosti. Sama Ageia, v katero je prebežalo kup ljudi z MathEngina, je pak bolj razvpita zaradi forsiranja lastnega pospeševalnega čipa physx. Poglavitne stranke so Epic, Ubisoft in Cryptic, od septembra lani še 3D Realms. Tedajci je Ageia namreč pajsnila švedskega tekmeca Meqon z istoimenskim srčkom, ki naj bi poganjal Duka Forever. Brez heca. Novodex takisto podpira večino znanih platform.

Criterion je lastnik grafičnega pogona Renderware, ki je leta 2003 odkupil MathEngine in ga borgovsko asimiliral v Renderware. Srček recimo poganja seriji GTA in Burnout. Potem ko ga je julija 2004 kupil Electronic Arts, sta se Namco in Lionhead umaknila z liste strank. Od tedaj EA zadevo uporablja le še interno.

Oxford Dynamics so očetje pogona Fastcar, ki je, kot pove ime, namenjen predvsem simuliranju dirkalne fizike. Sposoben naj bi bil predstaviti več stot vozil naenkrat. Ena licenca košta dvanajst dolarskih tisočakov.

Nakar je tu še kupček srčik pod zastonjskimi licencami. Carujejo Open Dynamics Engine, ki poganja Bloodrayne 2, pa Newton Dynamics Engine in nazadnje Tokamak. Po njih posegajo predvsem razvijalci neodvisnih (indie) iger, ker jim zanje ni treba pustiti ledvice v zastavljalnici, a so še vedno povsem zgledni pri simulaciji togih teles.

povsem nove reči. Prva je izboljšanje famoznih lutk. Z bolj zapletenimi sklepi in simuliranimi mišicami telesca čez balkone padajo mnogo prepričljiveje, dasi je to je logična posledica boljšega hardvera. Zanimivejša je uporaba fizike, ko je lutka še živa, kar je svojevrsten izziv, saj se morata brezhibno združiti fizika, ki je odvisna od okoliščin, ter animacija lika, ki je predpripravljena! Če velikega mutanta zadane granata, se mora prepričljivo zamajati, a obenem animirano kolovratiti, ne da bi fizikalni odziv to grdo prekinil. Doseči tako tekoče, a hkrati odzivno gibanje bo predmet naporov še leta. Ekstrem v tem oziru, na katerega so pri Havoku močno ponosni, je zmožnost njihovih lutk, da se celo poberejo s tal! Upamo na čim prejšnje vstajajoče zombaklje.

Naslednja reč so mehka telesa, ki se morejo deformirati. Togih teles ni problem simulirati, pri deformacijah pa rata zahojeno. Pri vsaki deformaciji, katere računanje je že samo zase križ, se zaradi spremembe oblike spremenijo lastnosti predmeta, recimo točke trkov in vztrajnostni moment pri vrtenju. Taka telesa se običajno predstavi z množico delcev – manjših teles, kar pomeni ogromno računanja. V praksi semkaj spadajo obleke, lasje, vrvi ... Aja, ne omenjajte mi Maxovega frfotajočega plašča, ker je animiran. Z množico delcev se simulirajo tudi tekočine, ki veljajo za nekako najbolj strojno požrešno reč pod soncem. Najprej zato, ker zahtevajo veliko delcev za predstavitev toka, predvsem pa zaradi občutljivosti na spremembe pogojev. Strojno pospeševanje bi lahko z brutalno močjo rešilo marsikatero od dilem na teh področjih. Apropo, balističen let krogel še vedno nekako ni v interesu razvijalcev (z izjemo Red Orchestre), čeprav ne toliko zaradi računanja kot dejstva, da oteži zadevanje in potem nismo več rambi.



● FlatOut je zaslovel z dobro fiziko, ki ni samo botrovala vzdušnemu obnašanju avta in zanimivemu razpadu pleha, marveč tudi bolečemu iz-letu voznika.

Eno je teorija, drugo praksa

Ampak kaj te deformacije teles in fluidi pomenijo za igre? Tega še ni moč natančno reči, ker je vmes en hakeljc: že omenjena strojna požrešnost, od katere je odvisno, kaj se bodo avtorji odločili v igro vdelati. Fizika namreč ni mačji kašelj. Pri skriptani smrti mora lik iti skozi enostaven spisek navodil za animacijo, pri lutki pa vsak večji sklep (prste se ponavadi zanemari oziroma združi) predstavlja povezavo dveh teles, ki sta vsako zase povezani dalje. Računanje takih povezav vključuje sisteme diferencialnih enačb, tako da ena sama sekunda gibanja takega zgloba ob trku pobere več procesorskega časa, kot ga je vsa animacija padca. Ko nas skuša Ageia prepričati, da je naslednji razvojni korak strojno pospeševanje z namenskim procesorjem, ne govori neumnosti. Fizikalni problemi z ozkih področij se lahko velikokrat rešujejo z zelo omejenim naborom matematičnih prijemov. Potemtakem je moč napraviti procesor, specializiran za računanje natanko določenih reči, ki je pri tem veliko uspešnejši od univerzalnejših centralnih procesnih enot. Torej, physx. Dotičnik se kiti s podatkom o računanju 530 milijonov trkov krogel oziroma 530.000 trkov izbočenih teles v sekundi. Ker nomenklatura na tem področju še ni urejena, je učinek v igrah težko določiti. Lahko pa ga ocenimo kot nekaj deset tisoč fizikalnih teles na prizorišču, če so razmere idealne (pri tem je treba upoštevati grafično moč pogona). O podobni številki govorijo pri Epicu za svoje prihodnje naslove.

Luštno, a težava je dejstvo, da to pomeni še en nakup, kar igričarjev gotovo ne bo poslalo rajat na travnik. Zanimiva je zato Havokova namera v te svrhe uporabiti kar grafični procesor. Čeravno ta gotovo ne bo zmožen tako učinkovitega strojnega pospeševanja fizike, bo ta rešitev cenejša. Podobno velja za večjedrne procesorje, posebej cell v playstationu 3, saj vzporedno računanje teoretično ponuja velik potencial. In tu se skriva glavna dilema glede vloge in razpoložljivosti podrobne fizike v igrah. Avtorji in založniki od strank ne morejo zahtevati nakupa physxa ter morajo upoštevati, da večina ne bo sposobna poganjati velesimulacij plazov in trkov letal v stavbe. Zaradi tega bo morala biti stopnja fizikalnega dogajanja nastavljiva, s tem pa bo izgubila vlogo pri igranju, ker ključnih delov špila pač ne moreš izrezati. Kakšna bo zgodba s PS3 in alternativnimi rešitvami, od rabe grafičnih procesorjev do v mama plate integriranih čipov, bomo še videli, toda orenk strojno pospešena fizika je v smislu bližnje prihodnosti bolj kot ne obsojena na kozmetiko. Torej na realistične zavese, množico v zrak frčečih sodov in brizganje vode ter krvi. Ostalo bomo videli sproti.



● Gravity gun nakaže vso moč zmožnosti, da zakone fizike prirejamo po svoje. Ni to bistvo superjunakov?!

Physx konkretno

Skorajda desetletje je minilo, odkar so računala fasala razširitveno kartico, ki je nato ratala samoumeven del vsakega strojčka. Nazadnje je to uspelo pionirjem trirazsežnosti in od takrat smo bili priča diametralno nasprotnemu trendu – integriranju vsega možnega na matične plošče. A če se izidejo načrti podjetja Ageia, bodo razširitvene reže v igričarskih računalih dobile novega stalnega prebivalca, kartični fizikalni pospeševalnik. Temelji za to so že položeni: najprej so razvijalcem raztalali razvojna okolja Novodex, sedaj pa je uletel še hardver. Physx se je resda že par mesecev tega zaredil v frajerskih mašinah Alienwara in kompanije, a navadnim smrtnikom je postal dobavljiv šele nedavno, ko sta police trgovin začela zalagati Asus in BFG. V slednjega izvedenki je fizikalko priromal tudi k nam, in sicer pod okriljem podjetja **Eventus Computers, 01 / 200 35 00**, ki za karto računa zajetnih 70 tisočakov. Prava fizika torej ni poceni stvar, saj večina ljudstva toliko ni pripravljena odšteti niti za grafo. Tako se postavlja vprašanje, s čim naj bi physx upravičil zahtevano vsoto.



● **Kartični physx je kaj lahko zamenjati z grafikuljo. Celo greje se podobno in dere prav tako.**

Sam hardver je čisto spodoben in se mu pozna, da je zasnovan namensko. V 13-mikronski tehnologiji spečena tranzistorska potica vsebuje več računskih jeder in se ponaša s znanstvenofantastično notranjo prepustnostjo. Proizvajalko navaja vrednost blizu dveh terabajtov na sekundo, pri čemer najbolj naspidirane grafikulje ne zmorejo niti petine tega. Tolikšen manevrirni prostor je potreben, ker je računanje fizike nadvse razvejan problem. Z enim telesom še gre, a ko imaš piramido sesedajočih se škatel, je treba pri premikanju vsake upoštevati dejavnost celega skupa. To zahteva ogromno skokov do medpomnilnika za shranjevanje vmesnih vrednosti in če bi proc ne premogel tako široke pipe, bi se hitro zadušil. Ostale tehnološke podrobnosti so zavite v meglo, kajti Ageia noče tvegati kopiranja trudoma razvite tehnologije. Zanimivo bi bilo recimo vedeti, čemu so se odločili za priheftanje čipa na navadno vodilo PCI, ki s svojo ubožno prepustnostjo močno omejuje sposobnost physxovega komuniciranja s procom ter grafo. Dokler je fizika v špilih omejena na učinke, kot je razmetavanje dodatnih konfetov ob eksplozijah, to ne predstavlja problema. Simuliranje resnično interaktivnih okolij pa zahteva ogromno medsebojnega sporazumevanja vseh treh udeležencev. Nemara bo to naslednji korak razvoja trdnine, kajti Ageia že na glas razmišlja o kartah z vodilom PCI express.

Ampak tako kot vohanje zrezka ni enako njega slastnemu goltanju, so vsi ti preklopniki slaba tolažba brez ustreznega softvera. In tega je ob zarji fizikalnega pospeševanja malo. Tačas je v štacunah najti cela dva naslova, ki se kitita s podporo physxu: Ghost Recon Advanced Warfighter in spletščino City of Villains. Pri čemer se slednji z napredno fiziko kiti le simbolično, saj so spremembe vidne zgolj v peščici nedavno dodanih misij, in še tam učinek ni baš čeljust spuščajoč. Ko razbiješ kanto ali eksplodiraš kak stroj, naokoli poleti kup delcev in papirčkov, medtem ko večino časa prisotnost physxa sploh ni opazna. Bolje se odreže GRAW, ki v navezi s karto na novo definira pojem radostne destrukcije. Že tako impresivni razčefuki pridobijo na volumnu, po luftu jame frčati vsemogoča šara, pod streli trpeča kovina spušča roje verno poskakujočih iskric, rešetanje dreves je nagrajeno z velikodušnimi količinami žagovine ... Izkušnja je slikovita in na začetku navdušujoča. Toda sčasoma opaziš, da so koščki enaki ne glede na material raztreščenega telesa in da je vse skupaj le še en videzni bonbonček. Človek si pod sloganom 'realistična fizika' pač predstavlja nekaj več, recimo da eksplozija dvigne avtomobil in ga zaluča v bližnjo steno, ki se ustrezno deformira, ali da okoli leteči kosi razbitega tanka zlomijo zase brigajočo se palmo. Neugoden je tudi negativen vpliv na hitrost, saj s strojno pospešenimi fizikalnimi učinki špil dejansko teče počasneje kot v softverskem načinu. To je zlasti očitno ob rojstvu eksplozije, ko kartica generira razbitine in smeti, saj odzivnost v tistem trenutku strmo pade. To je deloma razumljivo, saj dodatne podrobnosti ustrezno obremenijo ostale dele sistema. A ipak je razočarajoče, da zadevščina za 70 K SIT mlinček upočasni, ne obratno. Iz tega sledi, da physxa ne gre tlačiti v povprečen pece ranga athlon 64 3200+ in geforce 7600 GT. Če že, fizikalnež potrebuje makino z najbolj nabritim procesorjem in dvojno navezo grafikulj.

Mlačnemu prvemu vtisu navkljub Ageijine pogruntavščine teoretično ne gre odpisati. V pripravi je na ducate špilov, ki jo bodo vsaj malo izkoriščali: v kratkem naj bi ustrezne popravke fasala Rise of Legends in Bet on Soldier, nato bomo ugledali Gunship Apocalypse ter Switchball, na obzorju pa se riše kup obetavnih naslovov, vključno z UT2007. Mnogi od teh bodo physx ponucali le za polepšanje eksplozij, toda igralni demo Cellfactorja nakazuje, da bi lahko bilo drugače. V tej turbastični streljačini je okolje namreč zares spremenljivo. Razstreli kup sodov in ti bodo zrušili sosednjo konstrukcijo, telekinetično odbij avtomobil v nesrečne nasprotnike, sproži gravitacijsko orožje in dotično bo vase posrkalo okolico ter jo potem spektakularno razstrelilo, opazuj realistično razlivanje terminatorske živosrebrne tekočine. Izkušnja je solidna in pomisel na tosortno uživancijo v vseh igrah je vsekakor radostna. Kajpakda ne za tako ceno.



● **Občutek, da bomo v prihodnjih igrah nenadoma vsi telekinetiki ali hulki oziroma bomo držali gravgune, ni iz trte izvit.**

A to je zaenkrat samo pobožna želja in pot do take integracije v širokem zamahu bo še dolga. Ageia je v začaranem krogu: razvijalci nočejo vlagati velikega truda v efekte, ki jih bo ugledalo nekako pol odstotka igričarjev (oziroma spisati špila, ki bi physx postavljal kot zahtevo), dočim slednji ne morejo upravičiti dragega nakupa brez ustreznega softvera. Posledično je physx za zdaj kos hardvera, ki ga lahko priporočimo le puvačem, ki že imajo vse ostalo. Gibalni moment je resda ustvarjen in znabiti bosta čez leta realistično gibanje teles ter uklanjanje okolja nasilju samoumevna za vsak špil. Posebej če bomo, kot je najbolj verjetno, namesto namenskih kartic videli več cenejših integriranih rešitev. Vendar je to napovedovati ultra nehvaležno.



● **Partnerstvo physxa in GRAWa pokaže na važen problem, da bo več fizike zahtevalo tako več dizajna kot več grafičnih mišic, ako naj uspe.**

FIZIKA SKOZI GRAFE

Potenciala napredne igričarske fizike se veliki igralci računalniške industrije dobro zavedajo. Že od prvih omemb Ageijinih zamisli se ATI in Nvidia pridušata, da dodatna kartica ni potrebna, saj da so s fiziko sposobne hendlati kar grafične kartice. Oba sta se zato spečala s Havokom in pridno kujeta načrte za tosmerno izkoristitev večkartičnih sistemov. Ideja ni napačna, saj večina današnjih špilov le stežka stoodstotno izkoristi mišičaste naveze SLI in crossfire s karticami višjega ranga. S tega vidika je torej popolnoma smiselno nekaj te moči preusmeriti na računanje newtonovskih enačb. In dokler so te omejene na fensi eksplozije ter podrobnejše lutke, težav najbrž ne bo. A kaj se zgodi, ko začnemo igrarji zahtevati vrhunsko grafiko, podprto s pravim razčefukabilnim okoljem? Kaj, če za špil ranga Oblivion ali F.E.A.R., ki je sposoben na kolena spraviti celo geforce 7900 GTX SLI, izdajo vrhunsko fizikalno zaplato? No, Atijev odgovor je preprost: kupite več radeonov. Na Computexu so ponosno predstavili sistem, ki vključuje kar tri grafikulje. Za sliko skrbita X1900ici, medtem ko mednju stlačen X1600 skozi Havok pospešuje fiziko. Za nekoga, ki je slednjega nadgradil z navzkrižnim ognjem, pobuda niti ni napačna. Toda objektivno gledano smo potem spet na izhodišču, ko je za prave rezultate v mlinček treba zatlačiti dodaten kos tiskanega vezja. Le da physx svoje delo najbrž opravlja bolje kot proc, prvenstveno namenjen razmetavanju trikotnikov.

Jabolk

Applova računala so začetkom leta doživela revolucijo in fasala Intelove procesorje, sedaj pa še možnost poganjanja Oken. Luni preverja, če so zato bolj zanimiva.

Ne gre zanikati, da maci od nekdaj izžarevajo določeno privlačnost. Applova strategija trženja posebnih računal za posebne uporabnike je med na peceje vezano ruljo vedno povzročala zanimanje, če že ne zavisti. Navsezadnje, kateri lastnik dolgočasne bež šatulje si ne bi želel stajliš mlinčka, ki je oblikovno dodelan do zadnjega milimetra? Najbrž takih ni veliko, enako kot tistih, ki svojega klasičnega štirikolesnika ne bi hoteli zamenjati za kaj bolj eksotičnega, če bi le imeli priložnost. A vedno sta obstajali dve oviri. Prva je cena, saj so Applovi umotvori tradicionalno dragi. Druga pa je vezanost na lastni operacijski sistem, MacOS, z mnogo manjšim naborom mečine. Tako se je zdelo, da so kompotniki ujeti v začarani krog: zaradi izdatka ni bilo veliko takih, ki bi maca kupili, in ker je število uporabnikov MacOSa ostajalo relativno nizko, se programerji zanj niso masovno trudili.



Iz hišnih delavnic sadjarjev prihajajoči softver je sopomenka za prijaznost do uporabnika. Z njim se znajdejo celo mamke in fotri.

Nato je po tridesetih letih trmarjenja in vztrajanja pri včasih obskurnih standardih Apple lani poleti naposled obrnil ploščo. Pokazali so sredinec problematični IBMovi arhitekturi in naznanili prehod na Intelovo platformo. Trdovratni jabolkarji niso mogli verjeti in so zganjali celo dramo, a trezno razmišljujoči so dojeli pravilnost odločitve. Maci so za ceno kančka individualnosti pridobili tehnološko mnogo naprednejše srce, nekje daleč na obzorju pa je pomenljivo mežikal logotip Oken. Čeprav naj bi se prehod začel komaj čez dobro leto, je podjetje že čez sedem mesecev predstavilo spreobrnjene modele: intelaške imace in prenosnik macbook pro. Kaj se je rodilo iz trušča? To, da so dotična računala obratovala enako kot predhodniki s proci G4 in G5. Z drugimi besedami, Apple je zahtevni prehod opravil odlično.

Vendar je kos sestavljanke še vedno manjkal. Čeprav se je pod biserno belim pokrovom skrival skorajda navaden pece, je raba Winsov ostala zgolj želja. Težava je tičala v nizkonivojskem vmesniku Extensible Firmware Interface, nadomestku biosa, ki ga Microsoftov softver enostavno ni prepoznal. Na srečo se je prepreka izkazala za kilavo, saj je skupina navdušencev kmalu izgotovila rešitev. Nato pa je šokiral sam Apple. Izpljunili so namreč preizkusno različico programčka, ki docela uradno omogoča sobivanje MacOSa in Windows XP SP2, in naznanili, da bo ta možnost privzeto del prihajajočega MacOS X Leopard. Med ruljo je završalo, delnice pa so začele rasti ...

Lepota biserne beline

Z odstranitvijo večje od dveh temeljnih ovir so sadni abaki postali zanimivejši za mnogo širši krog uporabnikov. Tudi za nas igričarje, ki smo od nekdaj zasmehovali ubožen nabor špilov za MacOS. Zategadelj smo uradnemu slovenskem uvozniku EPL (www.epl.si, 01 / 256 13 20) na brzaka zaplenili dva intelmaca in se namenili preverit, ali ni nemara pretiran tudi mit o precenjenosti.

Prvi je prišel na vrsto imac 17", elegantno računalo, namenjeno vsakodnevni družinski rabi. Imacovsko izročilo narekuje posebne oblikovne smernice in najnovejši primerek ni izjema. Vsa železnina je stlačena v ohišje zaslona, tako da z iskanjem prostora na delovni mizi ni težav. Zadevico poveznete na prvo prosto mesto, priklopite tipkovnico in mogočnega mišaka, vštekate napajanje in že vas pozdravi uvodni zaslon MacOSa. Kablerajska zmešnjava je na minimumu, posebej ako si privoščite modrozobo tipkalo in glodalca. V tem primeru do imaca vodi le napajalna žica in, če še niste prešaltali na usmerjevalnik wi-fi, mrežni kabel. Na splošno je opremljenost lepotca vrhunska. Zaradi močno integrirane narave ga poganjata Intelov prenosniški vezni nabor 945GM in mobilni procesor core duo T2400. Gre za zadnjo inačico centrinovega žrebička, ki je izdelana v 60-nanometrski tehnologiji in porabi izjemno malo energije. Stvarca premore dve jedri ter 2 megazloga deljenega medpomnilnika in tiktaka pri 1,83 GHz. Na voljo



Biserna belina, mehke linije in neoporečna kakovost. Se mu sploh kdo lahko upre?

novi okus



Intelmaci ne bodo prav zadihali, dokler se ne pojavijo prevedene različice velikih programskih paketov. Pomemben je predvsem Adobov nabor.

je tudi močnejši imac z 20-inčnim zaslonom in dvegigaherčnim procesorjem, v pripravi pa so še poskočnejše različice. Pomnilnika je za pol giga vrste DDR2, za stalno shrambo skrbi Seagatov disk SATA s 160 GB. Grafično srce zahtevnih špilavcev ne bo zadovoljilo, vendar radeon X1600 s 128 MB rama zadostuje za zmerno poganjanje vsega razen Feara in podobnih streljaških ekstravaganc.

In periferija? Imac mora biti zaradi omejenih nadgradnih zmožnosti čim bolj samozadosten, zato je ta precej bogata. 17-inčni zaslon je vrste widescreen in deluje v ločljivosti 1440 x 900. Po kakovosti slike, vidnih kotih in odzivnosti je povsem primerljiv z boljšimi 'navadnimi' elcedeji, zmoti le malenkost previsoka svetlost 250 cd/m^2. Za udobno in neškodljivo delo bo treba skočiti do sistemskih nastavitev in jo zadegati na nekaj bolj sprejemljivega. Ne manjkajo niti večpredstavne zmogljivosti: v sredinskem delu zgornje obrobe domuje zares kakovostna spletna kamera isight z vdelanim mikrofonom. Zmene je odzivno, snema v najvišji ločljivosti 640 x 480 in se presenetljivo dobro prilagaja spremembam svetlobe. Skrita v spodnjem robu sta zvočnička z digitalnim ojačevalnikom moči 12 W. Od drobnih brenčačev ne gre pričakovati čudežev, a se povsem lepo obneseta za igranje namiznih špilov, zvočne učinke v programju in sem ter tja kak empetri. Če to ne zadostuje, se na zadnji strani skriva zvočni vtič, ki lahko deluje kot analogni stereo ali digitalni. Še eno lepo presenečenje je priloženi daljinček, namenjen upravljanju jabolčniške verzije Media Centra, aplikacije Front Row.

Povezljivost je takisto poštena. Omenjeni modri zob, wi-fi, gigabitni ethernetni priključek in zvočni vtič dopolnjuje pet konektorjev USB (trije so na zadnji strani ohišja in so vrste 2.0, dvojica tipkovniških pa 1.1), dve goreči žici 400 in izhod mini-DVI, na katerega je prek raznih (žal doplačljivih) adapterjev moč priklopiti čuda reči, od velikih širokokotnih monitorjev do televizorja. Tako pravzaprav ni komunikacijskega standarda, ki ga imac ne bi privzeto podpiral. Manjka le analogni modem, ki bi bil vseeno uporaben, čeprav bi taka arhaičnost malce skazila hajtekovstvo.

Macbook pro je prav tako na voljo v več inačicah, ki se razlikujejo po moči procesorja, količini pomnilnika in zaslonu. Če je že imac v primerjavi s svojimi pecejaškimi konkurenti prelep, je macbook napram klasičnim notesnikom kot maneken proti lokalnemu dupleškemu pijancu. Izjemno tanka in lahka

(najbolj zmogljivi model tehta las čez tri kilograme) priprava je v celoti oblečena v brušen siv aluminij. V stilu so celo tipke, ki so sprva malce čudne, na kar pa človek garantirano pozabi, ko zapazi belo ozadno osvetlitev s samodejnim prilagajanjem svetlosti. Tako kot pri imacih je drobovje Intelovo: v uporabi so enaki procesorji s takti 1,83, 2 in 2,16 GHz, vezno čipovje 945GM in pomnilnik enake hitrosti. Celo grafična kartica je identična, tako da je treba strojne razlike iskati z lučjo. Drugačen je le razpon trdih diskov SATA (na voljo so shrambe od 80 do 120 GB v 5.400- in 7.200-obratnem okusu) ter, v primeru 15-inčnega modela, optični pogon. Malček uporablja štirikratni zapisovalnik DVDjev, ki ne pozna dvoslojnih medijev, medtem ko imaci in macbook pro 17" premorejo osemkratni superdrive, ki takih omejitev nima. Naslednja stična točka sta periferija in povezljivost. Vsi mekovski leptopi so opremljeni s kamero isight in daljincem, kartico wi-fi, modrim zobom, DVI-izhodom in gigabitnim vtičem pasme ethernet. Nekoliko skromnejši je le nabor gorečežičnih in uesbejastih konektorjev, kar je v primeru 15-palčneža ena resnejših zamer. Dva porta USB sta namreč dandanes preveč omejujoča. In zopet škoda, da ni analognega modema. Wi-fi in LAN se na javnih prostorih širita hitro, toda marsikje je dobri stari analognež še vedno edini način kjerkolne komunikacije.



En klik in že zreš v svoj ksiht ter povsem nastavljivo kopico informacij. Dešbord rula.



O MacOSovih orodjih za organizacijo namizniške zmešnjave lahko uporabniki Winsov le sanjamo. Nekaj podobnega bo imela šele Vista.

Mekos ali Okna?

Ni dvoma, da bo marsikateri jabolčniški spreobrnjenec na svoj intelmac po hitrem postopku naložil Winse. Vendar bi bila to napaka, kajti MacOS X je hudimano napreden operacijski sistem, ki ga prihajajoča Vista kopira na mnogih področjih. Sprva bo deloval tuje, a če Applov softverski oddelek kaj obvlada, je to stvarjenje prijaznih uporabniških vmesnikov. Dajte mu priložnost in kmalu boste ugotovili, da je za ogromno večino vsakodnevnih opravil priročnejši od Oken. Preklapljanje med aktivnimi aplikacijami je zahvaljujoč funkciji expose hitro in predvsem pregledno, moč je priklicati virtualno namizje s kopico uporabnih programčkov (od časa in vremena prek delniških informacij do hitrega spletnega iskanja po določenih temah), iskalnik oziroma Finder je svetlobna leta pred okenskim ... Nakar je tu cel kup prikupnosti, kot so animacije pri preklapljanju in pomanjševanju programov ter samodejno spreminjajoča se ozadja. Taki bonbončki resda ne povečujejo produktivnosti, vendar rabo računala naredijo prijetno in privlačno za tiste, ki se tehničnih bavbavov sicer bojijo. Podobno velja za priložen Applov softver, ki vključuje praktično vse pogosto rabljene nucnike. Odjemalec e-pošte, brskalnik Safari, adresar, sukalnik DVDjev, Quicktime in sorodstvo so po zmožnostih povsem na ravni pecejaških konkurentov, medtem ko jih glede prijaznosti prekašajo. Zlasti navduši priloženi programski paket Ilife '06, ki vključuje aplikacije za delo z multimediji. Bi zaupali svojim staršem, da postavijo družinsko spletno stran ali zmontirajo počitniški devede? Najbrž ne. Toda posedite jih pred Ilife in mati bo s par kliki zajela vaše fotke v Photo Boothu, jih polepšala v Iphotu, nakar jih bo z Iwebovimi šablonami izvozila v lastni spletni blog ali naredila samodejno posodabljajoč se album. Klik, klik in foter bo obdelal posnetke iz kamere, jim dodal vmesniške menije ter jih zapekel na DVD. Ja, tako preprosto in zmogljivo je vse skupaj!

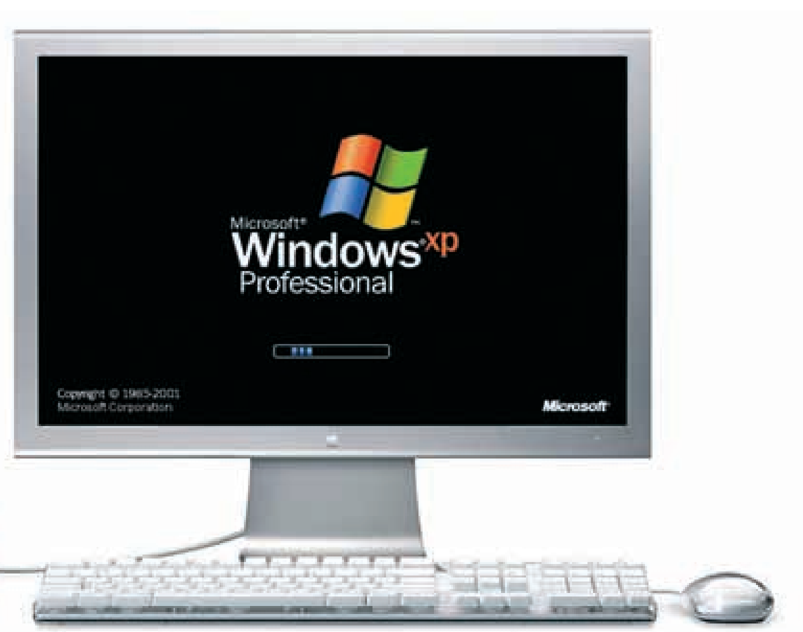
No, nekoč se boste vseeno morali preseliti v Okna. Najbrž tedaj, ko boste hoteli pognati kak novejši špil. To omogoča progi Boot Camp (posrečeno dvoumno ime, saj pomeni tudi vojaški vadbeni tabor), ki je še v razvojni fazi, a je kljub temu presenetljivo dodelan. Opravi vse potrebno: speče cede z gonilniki za Winse (med njimi so šoferji za macove posebnosti, recimo tipkovniški gumb za izmet ploščka) in ustvari okensko particijo poljubne velikosti. Nato vstavite cede z Windows XP, ki mora biti SP2, in že bolščite v znani nalagalni modri zaslon. Izbiranje med sistemoma je nato preprosto: med zagonom tiščite tipko alt (oziroma, po sadjarsko, option) in pojavi se izbirni meni. Vse še ni stoodstotno delujoče, na kar opozarjajo rumeni klicaji v sistemskem pregledniku. Toda računalo deluje brez težav in glavni sestavni deli so popolnoma funkcionalni.

Vas zanima, kateri sistem je hitrejši? Seveda vas, toda primernih merilnikov je malo. Photoshop CS2 bi recimo lahko bil eden od njih, le da macovski na novih applih še ne deluje pravilno. Spisali so ga namreč za procesorje G4 / G5 in na intelmacih životari skozi prevajalnik Rosetta, kar se pozna. Tako pridemo do zanimive situacije, ko je primarno jabolčniški program na identičnem hardveru hitrejši pod Okni. A to je začasna posledica velikega Applovega prehoda. Naslednje inačice programja za MacOS X bodo namreč vrste universal binary, kar pomeni, da bodo enako naspidirane tako na IBMovih kot Intelovih žrebičkih. Tedaj bodo rezultati najverjetneje bolj podobni tistim pri Itunes, ki so pod MacOSom opazno hitrejši.

Je cena prava?

EPL za preizkušeni imac 17" zahteva nekaj manj kot 360 tisočakov in 560 njih za najšibkejši macbook pro s 15-inčnim zaslonom. Dileme bo tu za marsikoga konec. Nekako v smislu: 'Kaj te naj s tem, če za isti keš dobim pune haufne bolšega peceja!'. V določeni meri že, ampak vse ni tako črno-belo. Cene so na prvi pogled veliko višje, toda ko narediš izračun, razlika naenkrat ni več tako zajetna. Koliko stane tako lepo in dobro ohišje? Kamera? Sistem? Komplet najbolj kakovostne tipkovnice in miške? Širokozaslonski LCD? Garantirana preverjenost sestavnih delov, skorajda neslišno delovanje, majhne podrobnosti, MacOS X in vse priloženo programje? Appli niso poceni stroji, vendar ceno upravičijo z lepoto, kvaliteto in praktičnostjo. Če imate zadosti globoko denarnico, ni razloga, da bi jih že vnaprej odpisali!

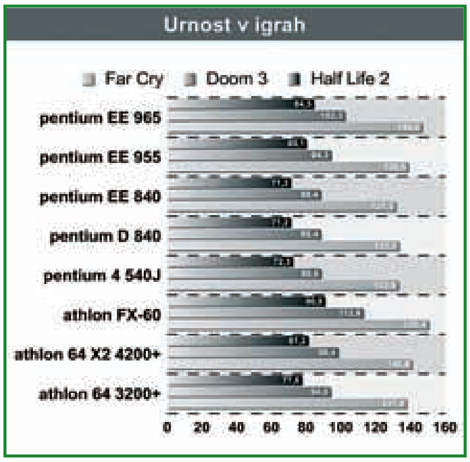
Oblikovno popolnost, h kateri stremi Apple, si je težko predstavljati, dokler je ne izkusiš. Prične se z odpiranjem skrbno pripravljenjega pakiranja ter magnetnem priklopu mehkih kablov, nadaljuje ob prvem dotiku kakovostne debele plastike ali brušenega aluminija in vrhunec doseže ob uzrtju prelestnega MacOSovega namizja. Je cena s tem upravičena? Presodite sami.

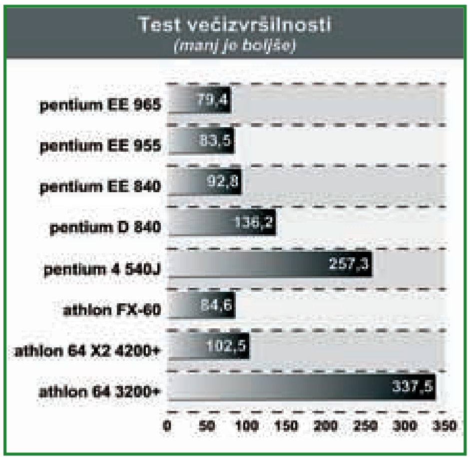


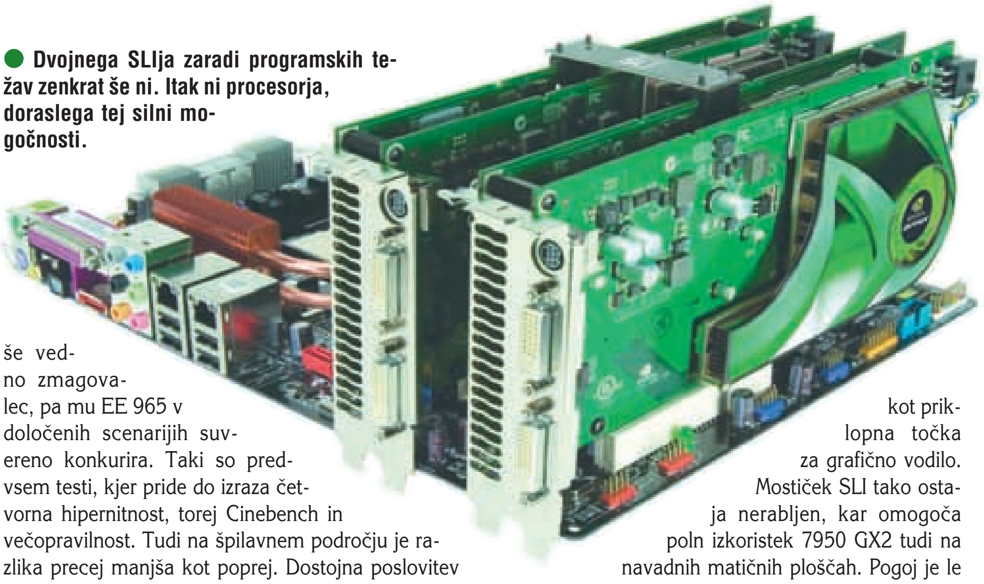
Intel pentium EE 965

Čeprav bi pri Intelu vsi radi čim prej pozabili na katastrofo z netburstom, procesorji core duo še niso povsem nared. Zamenjava proizvodne linije pač ni mačji kašelj in zahteva svoj čas, konkurenca pa medtem ne počiva. Dobri stari pentium je zato moral še poslednjič v boj, tokrat v obliki modela EE 965. Ekstremnež se je v primerjavi s predhodnikom EE 955 spremenil le malo. Še vedno gre za glomazno zadevščino s 376 milijoni tranzistorjev, 4-megabajtnim deljenim medpomnilnikom L2 (vsako jedro dostopa do svoje polovice), zunanjim vodilom hitrosti 1066 MHz in 31-stopenjskim računskim cevovodom. Edina razlika je v 266 MHz višji frekvenci – 955 bije pri 3,46, 965 pa 3,73 gigautripih. Da se silicij ne stopi že ob prvem vklopu, se gre zahvaliti 65-nanometrskem proizvodnem procesu in varčevalni funkciji C1E oziroma, po Intelovo, enhanced halt state. Ko med manjšo obremenitvijo operacijski sistem srčiki pošlje ukaz halt, se tranzistorčki odvijejo na minimalno frekvenco in znižajo napajalno napetost. Posledica je strm padec porabe in gretja, vendar le med mirovanjem. C1E je že bil prisoten v nekaterih prejšnjih pentiumih, a je izvedenke v 65 nanometrih doslej iz neznanega razloga preskočil. Tudi preostanek funkcijskega nabora je v EE 965 nedotaknjen: prisotni so protivirusna tehnologija execute disable bit, hipernitnost, virtualizacija in seveda 64-bitni ukazni set EM64T.

Proc se je mučil z enakim naborom programja kot glavni konkurent FX-60. V navezi z Intelovo plato 975XBK ter gigabajtom rama DDR2-533 v dvokanalnem načinu sem ga preizkusil s priljubljenim igrovjem, Science Markom, Cinebenchom in večopravilnostnim testom. Čeravno je v skupnem seštevku FX-60 še vedno zmagovalec, pa mu EE 965 v določenih scenarijih suvereno konkurira. Taki so predvsem testi, kjer pride do izraza četvorna hipernitnost, torej Cinebench in večopravilnost. Tudi na špilavnem področju je razlika precej manjša kot poprej. Dostojna poslovitev slavnega pentiuma, torej – toda žal nič več kot to. Ako ste za procesor dejansko pripravljeni pljuniti več kot 250 jurjev, počakajte mesec ali dva. Takrat bodo na voljo tako Intelovi core duo kot novi AMDjevi modeli s podnožjem AM2. Ob takem izdatku pač nima smisla kupovati izdelka, ki bo že jutri zastarel! ***Luni***





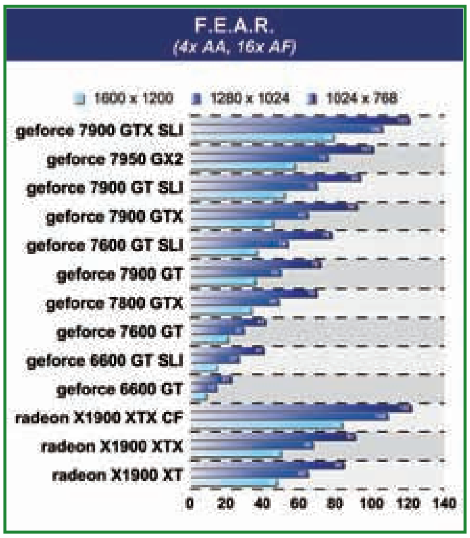


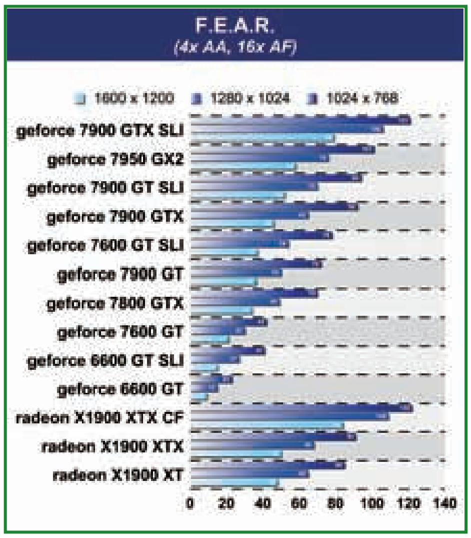
Dvojnega SLIja zaradi programskih težav zenkrat še ni. Itak ni procesorja, doraslega tej silni mogočnosti.

Geforce 7950 GX2

Pravilno izpeljanega druženja dveh grafičnih srčik na eni karti v domačem računalništvu nismo videli vsaj od voodooja 5 in nesrečnega XGI volari duo. Poskusi a la gigabyte 3D1 so le drugačne oblike SLIja, kjer sta procesorja na kartici povsem neodvisna. Slabih strani takega pristopa je več, recimo ločenost pomnilnika, nedelovanje na navadnih ne-SLIjevskih mamaplatah in nezmožnost nadaljnjega povezovanja v četvorne sisteme. Predvsem slednje je Nvidio spravilo k snovanju karte, ki bi elegantneje združila trikotnike premetavajoči sredici. Iz eksperimentov s četvornim SLIjem se je rodil na prvi pogled zelo grobi geforce 7950 GX2. Stvaritelji ga zaradi dveh procev in gigabajta rama na 512-bitnem vodilu oglašujejo kot najhitrejšo grafično kartico na svetu. Resnica je nekoliko drugačna, saj gre še vedno za zlepek dveh samostojnih kart s po 512 MB pomnilnika na 256-bitni pipici. To je očitno že iz fizične zasnove: 7950 GX2 tvorita dve plošči vezja z lastnima hladilnikoma. Edina razlika napram Gigabytovim, Leadtekovim in Asusovim poskusom je uporaba posebnega stikala za PCI express, ki združuje sredici in rabi kot priklopna točka za grafično vodilo. Mostiček SLI tako ostaja nerabljen, kar omogoča poln izkoristek 7950 GX2 tudi na navadnih matičnih ploščah. Pogoj je le ustrezno posodobljen bios; seznam takih plat najdete na *www.nvidia.com/GX2*. Druga pozitivna plat stikala je kajpak možnost spojitve dveh 7950 GX2 v quad SLI. Žal zadevščina še ni popolnoma funkcionalna, zato Nvidia noče izdati ustreznih gonilnikov. Zaenkrat bodo sisteme z dvema GX2 ponujale samo manufakture, kot sta Voodoo PC in Alienware, vendar obljubljajo, da bo nadgradnja nekoč omogočena vsem.

Tehnične specifikacije 7950 GX2 niso v primerjavi z geforci serije 7 nič posebnega. Pravzaprav gre za odvrtek čipa z gesile 7900 GTX z enakim številom cevovodov in naborom zmožnosti. Edina razlika so delovne frekvence, ki so vsled prostorske utesnjenosti ter drobčkanega hladilnika ustrezno nižje. Medtem ko 7900 GTX bije pri 650 MHz in ima 1,6-gigaherčni pomnilnik, vsaka od GX2jevih sredic tiktaka s 500 meganihaji in z ramom čveka pri 1,2 GHz, kar je bliže lastnostim 7900 GT. To dokazujejo tudi rezultati testiranja. 7950 GX2 upraviči naziv najhitrejše grafikulje, toda v končnem seštevku ga pričakovano potolčeta 7900 GTX SLI in radeon X1900 crossfire. To pa še ne pomeni, da je GX2 zgrešen izdelek. Poleg obljub o quad SLIju najbolj privlačita polna podpora HDCPju in strojno odkodiranje videa H.264, kar kartuljo naredi idealno za rabo v večpredstavnostnih abakih prihodnostih. Cena je krepkih 160 tisočakov, torej kot hitrostno primerljiv duet geforcev 7900 GT. Le da z njima čez par mesecev ne boste mogli ustvariti quad SLIja in na svojem 30-inčnem dellu uzreti robovno omehčanih, maksimalno podrobnih špilov v 2560 x 1920. Ah, sladke sanje ... ***Luni***





POLETNI ČRKOŽER 2006

Najprej ne gremo na E3, nakar četrti Poletni črkožer objavljamo junija namesto julija?? Je sploh še kaj sveto? Mar to streljanje tradicije v glavo pomeni, da bodo takisto umrle slabe gejevske šale, straniščni humor in staroslovansko besedišče?! Kakopavši ne, zakajti Sneti, Navi, Case, Zvezdar, Flegma, Kontejnerus in StricBedanc vedo, kaj je definicija nežne ljubezni. Jasno – dva ritopika s hemeroidi. Zdaj pa brat.



Naposled si tu. Plaža. Šumeče plimovanje tekočine,tako slane kot voda za makarone, boža ušesa in pomirja duha. Pikajo te sicer mrtvi prsti borovcev, otročad se dere skorajda huje kot mimoidoči sladoledar in noga, ki si jo pozabil na soncu, peče. Toda: aaah. Počutiš se, kot bi bil spet doma. Hecno, saj si od tam dlje, kot je zdravo. Ampak hej, življenje je polno ironije. Nasmehneš se tej modri misli in se greš ruknit v vodo. Cvetenje? Frataprata. Pravi moški jemo algovsko sluz za zajtrk, kosilo in večerjo! (Čeprav tisto, kar potem iztrebimo, prestraši tudi nas.)

Čudovito je, mar ne? Ampak saj sploh ni važno, da si na morju. Lahko si ob gorskem jezeru, v koči pod previsom, na širnem travniku, v toplicah, na domačem balkonu. Tisto, kar šteje, je dojetje okrogsebnosti. Dopust je čas, ko se dvigneš iz smeti, s katerimi te zasiplje vsakdanjik, se ozreš in si dovoliš, da zaslišiš samega sebe. Nič notranjih sporov, nič kakofonije, nič hrumenja motorjev, nič kronične utrujenosti. Le tisto okrog tebe, kar ti polni baterije. Nekateri ga potrebujejo tedne, drugi par dni, tretji skoraj nič. A čisto brez njega zdrži malokdo. Povsem brez zasanjanega / vase idočega / analizatorskega pogleda v daljavo, ki ga najlepše izkusiš na dopustu, so običajni dnevi mnogo težji.

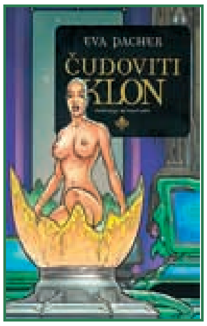
Toda predpogoj, da se lahko kaj takega sploh pripeti, je realnost, ki to dovoljuje. In ta je krhka. Saj, nemara niti veš ne, kako je dejstvo, da sediš tam ter čez svobodnjaško umazane podplate motriš zahajajoče sonce. Celo zelo verjetno je, da jemlješ vse, od modrozelene krvi matere Zemlje, ki se preliva v orjaškem bazenu pod teboj, prek borovcev in brisač do dece ter sladoledarjev, za samoumevno. Pa ni. Obstoj še ne pomeni nujnosti in trenutek zagotavlja minljivost. Ne čutiš tega? Ti ni jasno, da bi lahko namesto 'tvojega' spermija v jajčece uletel kak drug? In da bi ves planet scvrlo, če bi bil le malo bliže Soncu? Hm. Najbrž ti res ni. A drugače bo, ko se boš lotil ene od novopriporočenih ZF-, fantazijskih ali splošnih bukel, ki jih dostavlja letošnji poletni črkožer. Zakaj ko boš dvignil nos iz apokaliptične prihodnosti, čarovniške alternativnosti ali smešne variacije resničnosti, ti bodo vroči žarki sežgali še zadnje kosce modrotabletkaste mrene na očeh in videl boš, da živiš v zelo ugodnem času. Zavedel se boš, da si svinjsko privilegiran. In ustrašil se boš, da znabiti nikdar ne bo več lepo, kot je zdaj. Zato bo ta trenutek vreden tolikanj več. Pričarati pa ga bo pomagala ravno knjiga.

Margaret Atwood: Zadnji človek



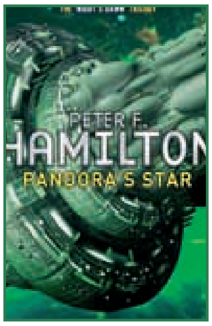
Jezik: slovenščina, angleški izvirnik (Oryx & Crake)
Umeščenost: postapokaliptični ZF
Prav svinjski privilegiji (in mutirane svinje) so eno temeljnih vodil Zadnjega človeka, prijetnega apokaliptičnega ZF-romana. V središču pozornosti sta prijatelja Jimmy in Crake, eden besedično navdahnjen, luzerski umetnikoid, drugi zafrustriran, genialen biolog. Oryx? To je privzeto ime čudovite azijske punce, ki se po spletu okoliščin najde ob, med in pod njima. Vendar za ljubezensko štorijo ni časa, kajti pozornost je osredotočena na svet, za kakršnega si ne želite, da bi obstajal. Prepad med revnimi in bogatimi je orjaški, človek je postal žrtev najnižjih nagonov. Otroška prostitucija, hlepenje po večni mladosti, ustvarjanje novih življenjskih oblik v interesu trga, onesnaženje, mogočne večnacionalke, mutirani virusi, ki grozijo z iztrebljenjem homo sapiensa ... Jasno, sodni dan pride, in prav je tako. Toda tisto, kar po njem ostane, je zapuščina, ki je morda boljša od nas – naokoli se sprehajajo genetsko prirejena ljudolika bitja, ki so jim vdelane koristnosti od vsepovsod iz narave, medtem ko jim je želja po nasilju ter stalnem fuku izbita iz glav. Roman zdaj obravnava razsuto sedanjost s preživelim Jimmyjem na čelu, zdaj preteklost, ki je pripeljala do apokalipse, pri čemer skozi hladno znanstveniško prizmo ter miren slog neprizanesljivo osvetljuje neumnost vrste, ki naj bi vladala planetu.
Domet romana sicer ne seže nad ustvarjanje občutka neprijetnosti, tekst se mestoma vleče in pisateljica zapada v resne težave vsled cenenih vstavkov knjig, internetnih strani ter iger, ki ustvarijo občutek, da bereš pulp roman iz sedemdesetih. A vizija je tako pretresljiva, da ravnodušnosti ne moreš niti hliniti. Po Zadnjem človeku bo večerni sladoled na turistično oblegani promenadi hkrati slasten in trpek.
Od iste avtorice odobreno: ženska je napisala več kot petintrideset knjig, od fikcije do znanstvenih del. Priporočeno branje je roman The Blind Assassin.

Eva Pacher: Čudoviti klon



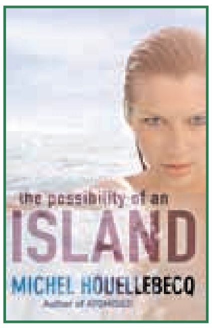
Jezik: le slovenščina
Umeščenost: trdoerotični ZF
Knjig, ki bi bile prvenstveno namenjene vzbujanju ščemečih občutij med branjem, v slovenski literaturi ni obilo. Zatorej je toliko bolj treščilo, ko je skrivnostna ženska roka, skrita pod psevdonimom Eva Pacher, na svitlo dala po dve stoletji starih plodovih de Sadove domišljije zgledujoče se, z znanstveno fantastiko cepljeno delo. Zgodbovno se Čudoviti klon napaja v že nekoliko pošvedrani viziji prihodnosti, ki so jo razklale vojne, tokrat med spoloma. Ženske so skoraj iztrebile moško populacijo in z genskim igračkanjem iz sebe naredile seksualno gluhe spačke. Skupina preživelih moških, ki so zlasti glede strateških telesnih delov kajpada geno- in fenotipsko izboljšani, zdaj vzgaja strogo odmerjena ženska bitja nove generacije. V ta namen izdelane klone, odvisne od semena, šolajo v zavodih, kjer jih skozi ničkoliko sočno popisanih preizkušenj ter obdelav programirajo za užitek. Knjiga se osredotoči na obetavno gojenko Barbi in predoči vse stopnje njenega, khm, izobraževanja. Da bi dosegla najvišjo stopnjo mesene osvoboditve, mora krmariti med discipliniranim užitkom in bolečo strastjo, rezultat pa je malce omiljena, a nezgrešljivo desadovska, stalno nabrekla akcija. Prekinjajo jo kvalitetne stripoidne ilustracije, ki zaradi minimalizma in dodelanosti učinkovito zadenejo vzdušje prihodnosti, kjer je ženska nadvse počaščena, če jo kličejo psica in sme nositi pasjo ovratnico ter mahljati z vsajenim repkom.
V golem bistvu roman ni veliko več od spretno nanizanih kardanjenj, a se zaradi veščega jezika bere hrustljavo ter ne izpade plehek. Le proti koncu, ko je bralec izkusil vso zalogo porednosti, začetni zagon izzveni. Učinkovita trda mesenost, ki je ne maže nepotrebna vulgarnost, berljivost in svežina v slovenskem prostoru tako zagotavljajo, da je Čudoviti klon vreden vzema v roke. Če boste ob njem po dlaneh prekladali še kaj drugega, toliko bolje.
Od iste avtorice odobreno: Klon je avtoričin prvenec. Upamo, da se bo spet opogumila in zaspano Podalpje dregnila s čim podobno udarnim.

Peter F. Hamilton: Pandora's Star



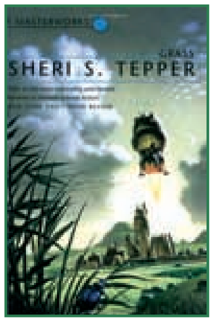
Jezik: le angleščina
Umeščenost: vesoljska opera
Kako bi se kot Nasin astronavt počutili vi, če bi po zgodovinskem prvem pristanku na Marsu spoznali, da vas je nekdo prehitel? V prihodnosti dvema študentoma namreč uspe podvig startrekovskih proporcev: Nigel Sheldon in Ozzie Isaac javnost pretreseta z odkritjem fizikalnih formul, ki privedejo do stabilne črvičje luknje! Tristo let zatem je človeštvo razkropljeno po vesolju, Nigelova žlahta pa najbolj vplivna rodbina v politični zvezi stotin koloniziranih planetov. Človeška civilizacija doseže blagostanje, smrt je skorajda premagana, dočim so eno zadnjih skrivnosti stvarstva zmuzljivi alieni Silfeni. A ko zvezdoslovec v 600 svetlobnih let oddaljenem zvezdnem sistemu opazi anomalijo, se prične shod dogodkov, ki človeštvo pripeljejo na rob propada ...
Hamilton se vrača s špehato vesoljsko opero po kopitu lastne trilogije Night's Dawn, s katero se je proslavil kot opazen literat sodobne ZF. Zopet spremljamo zgodbe več likov z različnimi kulturnimi izhodišči, ki se ubadajo z osebnimi ambicijami in težavami, dokler jim vsakodnevnega življenjskega toka ne zajezi Nevarnost. Tekom jurja strani smo priče vsem avtorjevim značilnim prijemom, posebej občutku za poljudno razlaganje napredne znanosti, ob katere čudesih obstaneš odprtih ust. Manj mojstrsko podani so liki, kjer se pozna odsotnost močne osrednje figure, kakršen je bil medzvezdni jebač Joshua. Vendar pa odlična pripovedna struktura vzporednih osebnih zgodb, ki se ponekod združijo, to in še kako drugo površnost preživi brez hujših posledic.
Od istega avtorja odobreno: trilogija Night's Dawn v globalu dela raztur. Tudi v diskaču, če jo prinesete s sabo in jo vihtite, saj posamezna knjiga meri več kot tisoč strani.

Michel Houellebecq: Possibility of an Island



Jezik: zaenkrat angleščina, prevod gotovo bo
Umeščenost: dokaz, da je lahko ZF arti, trendi in še bolj zafrustriran glede žensk, kot ste mislili doslej
Brati Houellebecqa je naporno. Ne zato, ker bi bil težko razumljiv, ravno obratno: njegove misli so jasne, ostre in hladne, prizanaša ne nikomur. Ne družbi, ne religiji, ne medosebnim odnosom, zlasti pa ne sebi. Vrstijo se vprašanja starosti, smrti, vpeta v zgodbo, skozi katero nas v Možnosti otoka pelje en sam lik. To je Daniel1, uspešen, bogat komik srednjih let, ki ga je najprej udarila seksualna revolucija, nato turbo potrošništvo, zdaj pa ne ve dobro, kaj bi s sabo. A tega se natanko zaveda drugi pripovedovalec, Daniel24. V daljni prihodnosti, ograjen v hiši, brez fizičnih stikov z neoljudmi, se prebija skozi zapiske svojega predhodnika, hladno komentira njegove napake ter zmote in čaka na naslednika, ki bo počel isto. Ko vzporedno spremljamo zgodbi Daniela1 in Daniela24, gledamo sliko vse prej kot ugodne prihodnosti. Daniel1, razklan med povsem različnima ženskama, ni nikoli zadovoljen, saj v iskanju ljubezni naleti na nezdružljiva pola. In tu vstopi sekta Elohimitov, ki so zajeli vse izume krasnega novega sveta. Danielovo druženje z vodjo sekte preraste v prijateljstvo in tako dobi glavno darilo: večno življenje skozi kloniranje. A spomini so zvita zadeva in se iz generacije v generacijo izgubljajo, skupaj s človečnostjo.
Houellebecq v tej knjigi ZF izrabi za aktualno pripoved, ki je mestoma tako pogumna, da ti vzame sapo. Le včasih je njegove misli težko prebaviti. Ker so preveč resnične? Ker lahko postanejo resnične? To ni lahkotno poletno branje, kljub naslovki, na kateri se bohoti mokra blondinka. Je pa navdušujoče, če se mu posvetite. In ne pozabite, da upanje ostaja. Samo do konca se prebijte.
Od istega avtorja odobreno: če po Otoku še ne boste pomislili na samomor, vas bo do tega gotovo pripravila mореča Platforma, iz katere boste protibabje citate navajali tja v pozno starost.

Sheri S. Tepper: Grass



Jezik: le angleščina
Umeščenost: speven fantazijski ZF
Sheri S. Tepper, v osemdesetih opažena, plodovita in cenjena ameriška pisateljica, je znanstveno fantastiko in fantazijo spojila v čudovito celoto, ki ji pristoji naziv 'science fantasy'. Znana je po učinkovito razvijajočih se ženskih likih, ekološki noti, skrivnostnosti, žongliranju z religijo in etičnimi vprašanji ter filigranskem preučevanju čustev in odnosov med spoloma. Vse to in še več najdemo tudi v tem romanu, kjer po vsemirju pustoši kuga, za katero ni zdravila. Znakov prizadetosti ne kaže edino Grass, vase zaprt planetič, ki nejevoljno sprejme družino Yrarier s prenaseljene Zemlje bodočnosti. Prišleki srečajo humanoidne domorodce dveh vrst: običajneže, ki se kot čreda ovac stiskajo v izoliranem mestu, in veleposestnike travnatih planjav. A kot bi negostoljubnost planeta in odljudnost aristokratov ne zadostovali, družino pretresajo notranji razkoli. Glavni poudarek je na Marjorie, ženi in materi, ki moževo odkrito varanje ter odtujenost najstniške Stelle in pohlevnega Tonyja prenaša z indoktrinirano vdanostjo. Vezana s sponami katolištva, ki je moralo primat prepustiti megalomanski verski skupnosti Sanctity, s svojim dostojanstvom postane predmet poželenja marsikaterega Travničana. Za osvoboditev pa potrebuje nekaj več, nekaj, kar najde na planetu, kjer živali niso živali in ljudje ne ljudje. Pandemija zareže tudi v človekovo egocentrično bit in naredi prostor spoznanju, da posa-

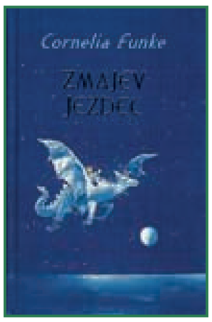
meznik v vesoljstvu šteje toliko kot zrno pšenice. Tepperjeva obravnava velike teme, a ni vzvišena, še manj pridigarska. Bralca s spretno lagodnim, postopnim razkrivanjem resnice prikuje pred knjigo in mu z razbeljeno grebljico še dolgo vrtinči tok misli.
Od iste avtorice odobreno: Beauty (Trnuljčica za odrasle, slovenski prevod), The Gate to Women's Country (provokontemplacija vloge spolov v družbi), The Family Tree (ekološki triler o flori, ki vrača udarec).

Trudi Canavan: serija The Black Magician
Jezik: le angleščina
Umeščenost: še nekoliko začetniška, a vseeno uživantska fantazija
Avstralka Trudi Canavan je fantazije lačno občestvo prvič opozorila nase prav s tole fino coprniško serijo. Prva knjiga, The Magicians' Guild, predstavi Soneo, dekle iz barakarskega dela sicer bleščečega mesta Imardin, ki je ravno odkrilo svojo čarobno moč in s tem otvorilo lov nase. Ogromen potencial v mladenki z družbenega dna je namreč pretres, ker je učenje čaranja dovoljeno le v Cehu in so tega privilegija deležni le višji sloji. Ceh je tog in konzervativen, Sonea pa, kot vsi navadni ljudje, polna strahu pred čarovniki. Ne glede na vse jo morajo poiskati, ker njene neobvladane sposobnosti postajajo vse nevarnejše. Dolgotrajno skrivanje je malce utrujajoče, a ko punca končno pristane med magi, fabula natrosi zanimivih zapletov. Teren za enici superiorni nadaljevanji, The Novice in The High Lord, je torej pripravljen. Tod mora Sonea kot vajenka prenašati še izobčenost, saj preveč izstopa, da bi jo okolje sprejelo. A Ceh se mora po dolgih letih samozadostnega spanja soočiti z nevarnostjo in Sonea se znajde v očesu smrtonosnega tornada. Vedno bolj se razvija in iz sumničave vihravke vzbrsti v spoštovanja vredno mlado žensko, ki sicer ni brez napak, a misli s svojo glavo in pridobi bralčeve simpatije. To zlasti velja za tretji del, kjer pogumneje zabrede v romantične, a smrtno nevarne vode. Tudi druge poglavitne osebe so dobro zamišljene, žal pa so negativci premalo izkoriščeni ali preveč klišejski, da bi prepričali.



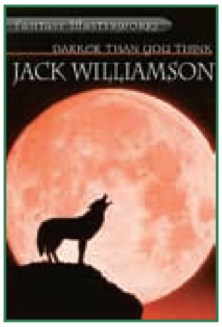
Jezik je kljub občasnim nerodnostim lepo tekoč, slog jasen in oprijemljiv, tako da bukve kljub ne najsijajnejšemu lošču bereš, kot bi si eno za drugo v usta mašil bajadere. Ko se Črni čarovnik izvije iz harrypotterjevske lupine in razpne krila, ume zajadrati kar visoko in je več kot priporočljivo početniško branje.
Od iste avtorice odobreno: Canavanova škraba novo trilogijo, zvano Age of the Five, a obljublja, da se bomo v Imardinu še srečali.

Cornelia Funke: Zmajev jezdec
Jezik: slovenščina, nemški original (Drachenreiter) in angleščina (Dragon Rider)
Umeščenost: otroški fantazijski roman
Zmajev jezdec je zgodba o zmajih. Odmaknjeni dolini, njihovemu zadnjemu pribežališču pred ljudmi, grozi, da bo kmalu poplavljena. Zato se mladi zmaj Lung s koboldsko deklico Žveplogrivo nakani poiskati zavetje, ki ga komajda pomnijo celo najstarejši zmaji. Pridruži se jim še deček Ben in podajo se na avanturo, na kateri srečajo mnoga pravljična bitja, od pametnih podgan prek baziliska do vilincev, ki niso nič kaj tolkienovski. A nenehno jim je za petami zlati zmaj Koprivovžig, tako da dolgčas ni. Prigode druščine so popisane enostavno, v pravljičnem tonu, in debelina (450 strani) ni porok, da gre za resno fantazijo. V bistvu je Zmajev jezdec kot otroška slikanica na res, res veliko steroidih, in je namenjen starejšim osnovnošolcem. Zanje je spisan dobro in je mladim bralcem več kot priporočljiva popotnica – morda pa tudi kakemu ateku ali mami, ki še nista nehala sanjati ...



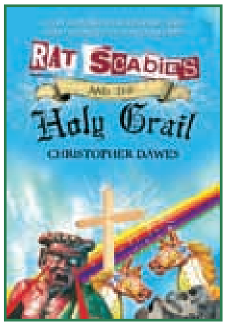
Od iste avtorice odobreno: Kralj tatov in Srce iz črnila (slednji je prvi del trilogije) sta napisana za kanček starejšo publiko, bolj znana in deležna predelave za filmsko platno.

Jack Williamson: Darker Than You Think
Jezik: le angleščina
Umeščenost: zmes fantazije in hororja
Darker Than You Think, morda najboljša knjiga o volkodlakih, se prične na letališču, kjer reporter Will Barbee pričakuje vrnitev antropologov, ki so v puščavi Gobi izkopali pretresljivosti. A pot mu prekriža skrivnostna lepotica April Bell, ki mu takoj zmeša glavo. Will začne kmalu sanjati grozljive sanje, more pa ne izginejo niti podnevi, saj pričnó antropologi eden za drugim umirati nasilne smrti. Še več, vse globlje tone v sence davne skrivnosti, ki je starejša kot človeštvo.
Ob taki zgodbi ni presenetljivo, da so knjigo takoj po izidu za svojo vzela čarovniška gibanja, ki pa jim Jack Williamson (mimogrede, danes šteje častitljivih 98 let) nikoli ni bil naklonjen. Starodavno izročilo v knjigi se namreč ne nanaša le na volkodlake, temveč je to študija likantropizma vobče, torej spreminjanja človeškega telesa v različne živalske oblike, ne samo v volčjo. Študija? Da, saj skuša Williamson vzroke za poživaljenje podati na znanstveni osnovi in ponudi razlago, zakaj naj bi do tega pojava sploh prišlo.



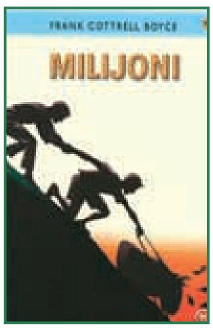
Delu se pozna starost, saj sta slog kot zasnova likov šundovska in značilna za štirideseta leta prejšnjega stoletja. Vendar to ne pomeni, da je slabo ali nezanimivo. Nasprotno, pridih preteklosti mu da svežino, ki bo znala marsikomu popestriti vroče poletne dni.
Od istega avtorja odobreno: med številnimi pisateljevimi deli izstopajo The Legion of Time, The Humanoids in pa serija Seetee.

Christopher Dawes: Rat Scabies and the Holy Grail
Jezik: le angleščina
Umeščenost: punk potopiščina in prigodščina
Se vam je v teh dneh, ko nas z vseh strani bombardirajo z Rjavčevim plažnim romanom, zahotelo, da bi teorije okoli svetega grala zmečkali v brezoblično kepo in po njej odplesali razjarjen pogo? Če je tako, si natupirajte irokezo, s knofljo si prebodite nosnico in vzemite v roko tole knjigo. Bivši glasbeni novinar Dawes v njej popiše mnogotere prigode, ki so se mu pripetile, ko je sredi devetdesetih spoznal Podganje Garje, bobnarja britanskih pankurjev The Damned, ki se lahko pohvalijo s prvo izdano punk ploščo (New Rose, 1976). Garje se je od staršev navzel zanimanja za legende o svetem gralu, zlasti za štorije, napletene okoli čudežno obogatelega duhovnika Sauničra iz zakotne hribovske francoske vasice, ki naj bi našel razvpiti kelih. In ne mine dolgo, da v raziskovanje legende potegne skeptičnega Chrisa. Nenavadni par potuje iz Brentford v Rennes ter na ostale gralske lokacije, na njuni poti pa spoznamo pisan nabor oseb, ki so povezane z iskanjem resnice o tej preklicani čaši. S humorjem naphana pripoved obenem postreže s predstavitvijo važnejših del, ki jih nadobudni iskalci goltajo, začenši s Sveto krvjo, svetim gralom. Obenem pa prisostvujemo nenavadnim naključjem, novodobni templarski iniciaciji in levitvi pisca iz nejevernika v pristaša, ki vseeno ohrani zdravo mero skepse.



Rat Scabies niso le potopis s primesmi skrivnostnih teorij, temveč knjiga o prijateljstvu in verovanju, ki je šaljiva, a temu navkljub tematiko obdela verodostojneje kot Da Vincijeva šifra. Itak je najboljša lastnost dotične knjige po Garjevem mnenju, da ima fine platnice za izdelavo filtrov.
Od istega avtorja odobreno: Pussy: For Cats That Should Know Better, Bitch: It's Bollocks and It's the Dog's. Knjigi, ki parodirata življenjskoslogovne revije. Tako rekoč Šerif za mačke in pse.

Frank Cottrell Boyce: Milijoni
Jezik: slovenski prevod, angleški izvirnik (Millions)
Umeščenost: mladostniški roman za slehernika
Hkrati napeta, zabavna in žalostna štorija je postavljena v Anglijo par tednov pred namišljeno menjavo funta z evrom in pripoveduje o Damianu, petošolcu, ki se z dve leti starejšim bratom Anthonyjem in očetom po materini smrti preseli v hišo v novi soseski. Damiana je izguba matere prizadela in pahnil se je v svojo realnost, kjer se vse vrti okoli svetnikov, tako da skuša svetniško živeti še sam. V puščavniško kolibo, ki si jo zgradi poleg železniške proge, pa lepega dne pade torba, polna funtov, ki se bodo čez nekaj dni ob zamenjavi valute spremenili v kup ničvrednega papirja. Z Anthonyjem postaneta bogata in se jameta udinjati zapovedim nakupovalne mrzlice. Hkrati pa ugotovita, da $ prinese obilo problemov – ne povesta očetu, vsota je prevelika, da bi jo zamenjala v evre, ne moreta kupiti nepremičnin, ker nista odrasla ...
Vse se vrti okrog izgube Damianove matere in njegovim soočenjem z realnostjo: z izgubo se namreč mora spopasti, tako kot je na njem, da sprejme očetovo novo partnerico. Skozi filter cinizma se pisatelj loti prikaza interneta, oglaševanja in še marsikaterega elementa vsakdanjika. K privlačnosti doda avanturizem, saj denar brata pahne v napete situacije, prvovrsten pa je način, na katerega so v pripoved vpletene izobraževalne prvine. Čitavec bo izvedel marsikatero ekonomsko dejstvo, na primer to, kako prevelika količina denarja povzroči inflacijo na šolskem igrišču.



Od istega avtorja odobreno: nimamo izkušenj, toda slovenski prevod je delo našega StricaBedanca in se lepo bere. Lani so po Milijonih posneli dober film, režiral je Danny Boyle (Trainspotting).

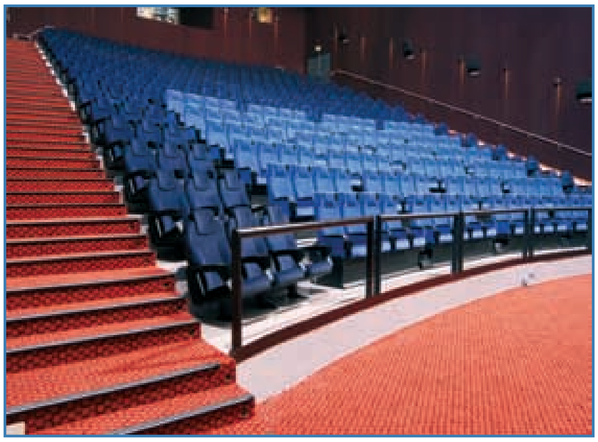

NOVO
QUATTRO ™
QUATTRO
PRVI BRIVNIK S 4 REZILI!
WILKINSON SWORD
GET READY

Ko(t) bi bil star 12 let

Sneti v elegantnem loku odloži kosilo na orjaško xpandovo platno, ko ga močan sedežni učinek pretrese do obisti. Ziher imajo za take primere 3D vilede.

No, nekateri med vami imate na grbi prav toliko let, kot piše v naslovu, ali tam okoli. Ampak veste, kaj? Za spremembo vam ni treba biti fovš starejšim, ki se pojamo okrog z avti, uživamo v prosto dostopnem alkoholu in imamo privilegij, da nas banke držijo za vrat s hipotekami. Zakaj vi imate v nečem pred nami nazarensko prednost: v masovni zabavi lahko uživate kot še noben rod. Dočim smo otroci socializma odraščali ob Lolku & Bolku, višek vizualne stimulacije sta bila Top Gun v napol razpadlem teatru in cenen kalejdoskop v roki, spectrum pa najhudejše računalo, imaš mularija danes na voljo Oblivion, xbox 360, Final Fantasy: Advent Children, internet – in bum tresk kina.

Toda ker je obisk slednjih načela kakovostna domača zabava, kjer je slika ob zori HDTVja, HD DVDja, blu-raya in cenovno relativno ugodnih plazem in elcedejev postala zelo spodobna, povrhu pa se ni treba dreti na nevzgojeno govedo, kinematografi že koračijo dalje, da vrnejo ruljo v dvorane. Eden takih prijemov je 3D kino z naprednimi učinki.



Stolovje, ki ruka in prdi, je osvetljeno svetlomodro. No, v napol zatemnjeni dvorani so ti sedeži slabše vidni kot na tej sliki.

Anal ... analglf ... eh, kurc

Razlog za to starikavo cmerjenje je otvoritev kina 3D učinkovnega kina xpand v Ljubljani, ki se je v zabavnjaškem središču Arena Vodafone Live v BTCju (ja, onem lasvegaškem čudesu nasproti Koloseja) pripetila 24. maja. Temelj tega prostora je tridimenzionalna oziroma stereoskopska izkušnja, pri kateri ustrezna tehnologija ustvarja občutek slike, ki prihaja 'iz platna'. Namesto da bi kot ponavadi opazovali 2D ploskev, so možgani skozi posebna očala deležni ločenih, nekoliko različnih svetlobnih signalov, ki ju združijo v globinsko iluzijo.

Taka izkušnja v kinu sicer ni nič novega, saj so prve 3D filme predvajali že v petdesetih letih prejšnjega stoletja. Je pa razlika, kakšna tehnika se uporablja. Prva se kliče anaglifna in uporablja tista dobro znana očalca z modro in rdečo folijo, ki z ločevanjem svetlobe poskrbita, da posamezno oko naenkrat vidi le eno od polpodob, ki ju na platno hkrati žarči projektor. Možgani ju spopajo in ustvarijo privid treh dimenzij – kot na naslovnici lanskega novembrskega Jokerja ali pri nedavnih filmih Lavagirl in Spy-Kids 3D. Ta način pa je daleč od idealnega, saj botruje glavobolom ter razmazanim barvam, pri čemer nekaterih sploh vidiš ne. Zato je zaželena polarizacijska stereoskopija. Tu na platno polpodobi dostavljata dva projektorja, pri čemer je luč spuščena skozi različno postavljeni leči. Vnovič nucaš naočnike, kjer ena leča prepušča vodoravno, druga pa navpično polarizirano svetlobo. V praksi je rezultat superioren anaglifnemu in prav je, da slednji pristop v kinu ostane na smetišču zgodovine.

Maksimalna slika

V glavah mnogih je sinonim za kakršenkoli boljši, tudi 3D kino blagovna znamka imax, kar pa ni natančno. Tako je zato, ker je kino imax (okrajšava za 'image maximum') v 3D varianti najbolj razširil tridimenzionalno prikazovanje filmov. A poanta imaxa, ki so ga ustvarili koncem šestdesetih, ni bila stereoskopija, temveč predvajanje večjih in podrobnejših podob kot v standardnih kinih. Tipično imaxovo platno je 22 metrov široko in 16 metrov visoko, medtem ko projektorji uporabljajo 70-milimetrski film, ki teče horizontalno. Standardni 35-milimetrski film, s kakršnega tečejo filmi v Koloseju in sploh običajnih kinematografih, meri 21,95 mm x 18,6 mm, imaxov pa kar 69,6 mm x 48,5 mm. Dosti več, skratka. Zaradi višje ločljivosti je občinstvo lahko bliže platnu kot sicer in spričo poštenega naklona dvorane naklonu večina v sliko gleda razumno naravnost.

Super turbo, vendar to prinaša težave. Da bi ohranili standardnih filmskih 24 fps, se mora skozi projektor pri imaxu vsako sekundo premakniti štirikrat več filma kot navadno. Zaradi tega in ostalih tehnikalij imaxovi projektorji tehtajo dve, koluti s filmom pa pol tone. Prav tako so težave s snemanjem. Izdelava filmov nalašč za imax – kar je smisel teh kin, saj je vrtenje 35-milimetrskih izdelkov vsled nižje ločljivosti in neprirejenih dimenzij platna bolj mučenje kot užitek – je draga kot žafran. Zato so imaxovi filmi dolgi kakih petinštirideset minut, gre pa za dokumentarce, v katerih se podaš na vrh Everesta, obiščeš vsemirje in se potopiš na dno Atlantika. Del ponudbe tvorijo imaxu prirejeni

Na zelo majhnem prostoru se sedaj drenja vse, kar amerikofilski iskalec zabave išče: 2D in 3D kino, diskač, bovling, lasersko streljanje, igralni avtomati, jedež, pijež in cvilež. Čez par mesecev lahko pričakujete še minirano parkirišče.



spektakli, kot so Apollo 13, Star Wars: Episode 2, Fantasia 2000, Matrix Reloaded in Spider-man 2. Vendar te stalno vrtijo le redki tosortni kinematografi. Nadgradnja imaxa je imax 3D, ki uporablja projektorja, predstavljajoča levo in desno oko. Ločeno posnamejo koluta za levi in desni uč (ustrezna kamera tehta sto kilogramov), nakar ju predvajajo, možgani pa podobi združijo zahvaljajujoč očalom.



● Oni brez očal na platnu vidijo le zmaknjeno zbrko. Ko si pak nadeneš špegle, ti podobe skočijo pred nos.

Xplozivno

No, v Ljubljani niso odprli imaxa 3D, temveč xpand. Smisel je sličen, torej stereoskopija in slika višje ločljivosti, toda razlik je v praksi kar nekaj, denimo ta, da gre pri slednjem za blagovno znamko podalpskega podjetja Kolosej in kalifornijske firme Edwards Technologies. Še važneje je vedeti, da je imax tako v 2D kot 3D verziji analogna zadevščina, medtem ko je xpand digitalen. Skozi imaxove projektorje teče filmski trak, dočim je vsebina za xpand shranjena na trdem disku (meri lahko več terabajtov – pa ga storrentajte!). Zaradi odsotnosti vsakršne mehanike je stereoskopska slika v xpandu ostrejša kot v imaxih 3D.

● Xpandov logotip, ki med drugim pove, da ne gre za imax 3D. Le smisel je podoben.

Vendar so primerjave z imaxom brezpredmetne, saj vas njega večina ni izkusila. Relevantnejši je vtis bližnjega sedenja pred platnom 18 krat 13 metrov (največje v Koloseju je veliko 20 x 9 metrov, a si dlje od njega) in zretja skozi polarizacijske špegle, ki jih na izhodu srečoma ni treba vračati. Če si star onih famoznih dvanajst let, je to na rit metalno, tako otipljive so lahko podobe, ki ti pridejo naravnost pred fris. Ob ogledu nekajminutnega demonstracijskega 3D dražilnika, ki ga lahko izkusiš za 600 SIT in pokaže mnoge plati stereoskopske kinematografije, od dokumentarcev do animiranih filmov, so v luft z rokami segali tudi vsega hudega vajeni starejši. Temu botruje nič manj kot šest projektorjev, po trije za vsako stran, da se skozi temna očala prebije dovolj svetlobe. A čeprav je ogled digitalnega 3D kina impresiven, nivo začetne ponudbe razočara. Najprej je treba vedeti, da pri filmih v xpandu ne gre za uro in pol, dve uri dolge, trirazsežne celovečerne ekstravagance, saj te pridejo šele naslednje leto. Program sestoji iz tako zvanih giga filmov, nekako tričetrturnih 3D izrisank ter posnetih filmov s pustolovsko-izobraževalno noto, ki naj bi jih na leto dopremili od deset do dvanajst. Najprej so vrteli zgolj ubožno animirano grozljivkico Grad strahov, ki izpostavi odlike, pa tudi slabosti kina. Globinske podobe so kul in akcijsko pojanje po številnih prizorih razumno vznemirljivo, ampak plehka vsebina in razvlečenost ustvarita vtis, da gre bolj za tehnološki demo kot za zaresen film. Folk je bil po ogledu vidno neimpresioniran, z izrazi na frisih, ki so pravili, hm, a to je to? Začetkom junija sta se jima pridružila izobraževalna giga filma SOS planet in Morski psi, ki ju zaradi kratkosti kažejo skupaj. Oba sta sinhronizirana v slovenščino in vsled preprostega ekološkega sporočila 'vahtajmo Zemljo or else' namenjena zlasti šolarjem. Prvi je kot zbirka 3D animacij bolj tako, medtem ko Morski psi s čisto sliko in izrednimi posnetki podgladinskih kuželjnov precej navdušijo. Discovery je resda vznemirljivejši, kajti čeprav oglasni plakat kaže žrelo velikega belega, ribe na platnu zgolj miroljubno plavajo naokoli in se le enkrat malo stepejo za obed. Toda na domačem televizorju ne vidiš, kako ti plenilec v 3D zoboškriplje naravnost pred frisom, pa če imaš še tako veliko plazmo.

In to je ta čar, na katerega stavi xpand: nekaj, česar (še?) ni moč izkusiti doma. Na kratki rok bo novost privlačna, saj nudi nekaj frišnega, posebej za šolsko mladino, ki ji kanijo nameniti veliko pozornost s predstavami v dopoldanskem in zgodnjepopoldanskem časovnem oknu. Z novim šolskim letom naj bi takim obiskovalcem v roke tiščali daljince, s katerimi bodo interaktivno odločali, kaj bodo gledali, ali se šli kvize. Na dolgi rok bomo pač videli. Vsekakor je projekt velikopotezen, saj ga ponujajo partnerjem iz številnih držav in obsega tri variante: polni x6D, kakršen je postavljen v Areni, x4D ter x3D. 4D pomeni inačico s specialnimi efekti, a brez posebnih sedežev, 3D pa omogoča le digitalno projekcijo in stereoskopijo. 4D ali 3D verzijo, niso se še odločili, kanijo postaviti v Mariboru, dočim dvorane z lastno trirazsežno tehnologijo načrtuje tudi Tuš.

Ritotres

Kaj je ta čvek o posebnih sedežih? Xpand potemtakem ni le varianta imaxa 3D? Ikzektli: sprednjih sredinskih 96 od skupno 366 stolov v dvorani je izdelanih v slogu onih v zabaviščnih parkih, ko ti na platno projicirajo spust v prepad ali pičenje z vesoljsko ladjo, nakar te hidravlika skladno s tem premetava. Glede na navodila iz računalnika (glavnega, ne vašega prenosnika z wi-fijem! Eh, geeki.) se zici premikajo in nagibajo, po križu in sedalu ti zna zagomazeti kot pri masažni blazini, po nartih te ošvrkne podganji rep, ahem, kabel, iz naslonjal pred tabo zabrizglja blag vodni pršec ter iz okolice se ume razširiti vonjava. Dvorana pač omogoča mešanje vonjav iz treh osnovnih (v kino svetu so to kokice, nacho sir in prešvicani štumfi), česar delovanje pa bo treba še oceniti, saj je zaenkrat neizkoriščeno. Če ne čičaš na specialnem stolu, marveč na navadnem, si še vedno deležen simuliranja vetra, dima & bliskanja.

Od tega, ali želiš bivati na veselem sedežu, je odvisna cena vstopnice. Zanj doplačaš tristo do štiristo tolarjev, kar pomeni 1600 SIT za polno doživet 'giga film' (to so ti tričetrturni izobraževalni in avanturistični). Glede na to, da so učinki kar močni, saj te zna stolica orenk zrukati, si znam predstavljati, da si bodo občutljivejši želeli običajnih pručk. Sam sem dejansko bolj užival na navadnih zicih, saj imajo tresoči stoli in drugi učinki temno plat – marsikdaj so moteči. Stol ume želodčno občutljive pripraviti do nelagodnosti, vrteči se reflektorji pa znajo z močno svetlobo zastreti dogajanje. Poleg tega tehnologija ni tako vrhunska, kot trdijo marketingarji. Prizori nikakor niso imuni na meglenost, predvsem v Gradu strahov, kjer je dodaten minus naporno branje podnapisov na skrajnem spodnjem delu platna. Boleče oči ter glavoboli se znajo pripetiti in zdi se mi, da je ogled lažji od bolj zadaj v dvorani, kjer ni posebnih zicev. Niti je ne bodo dobro odnesla ušesa, saj zvok mestoma nažiga, kot bi hotel zbuditi mrtveca.

Dosti bolj kilav od 3D je pak ogled običajnih filmov, kot so X-Men 3, saj je kakovost na 35-milimetrski trak posnetega filma, ki ga projiciraš na tako veliko platno in ga gledaš od tako blizu, jako slaba. Klarifikacija za neznalce: X-Men v xpandu NISO v treh razsežnostih. To je navaden 2D 35 mm film, le da imaš možnost ogleda na guncajočih pručkah. A ko te jamejo stolice brcati v hrbet in spod stropa leti voda, je to še precej bolj sitno kot pri 3D filmih. Ajt, nekateri bodo ob tem uživali in drži, da je novosti pri tako tradicionalnem opravilu težko sprejeti. Toda kar se tiče običajnih filmov, od katerih je X-Men 3 šele prvi, je podčrtni vtis takle: hidravlično efektovje je v splošnem vsiljivo (to mnenje smo delili vsi v družbi), slika bedna, saj je xpand namenjen posebnim filmom, karta pa petsto sitnih dražja kot čez cesto v Koloseju. Ne, navadnih 35 mm filmov se v xpandu ne splača zreti.



● Na akcijskih pručkah izkusiš tresenje, drezanje, špricanje in bičanje. Tiho vprašanje v vseh glavah je: bodo kdaj sukali pr0n?

Kak 3D film, najraje izobraževalnega (Morski psi so kul), si pa le pojdite ogledat, že v interesu splošne izobrazbe in sledenja tehnologiji. Navsezadnje ob vsem trušču in tresenju niti opazili ne boste, kdaj bodo sosedje čvekali, srebali in brcali, dočim boste omamne (not!) vonjave plesk ter kokic pripisali tehnologiji smellblaster. In če se boste zalotili, da kljub trem in več križem na grbi zaljubljeno strmite v platno kot ducatletniki okrog vas, si lahko čestitate. Otrok v vas še ni krute smerti storil.

Prestani, Bollan!

Nekega lepega nedeljskega popoldneva si Sneti ogleda Bloodrayne, film po skorajda uspešni seriji sekljačin. Zdaj objokuje izgubo oči, ki si jih je od groze iztaknil z gumijasto žogo in jih ob misli na nevarnost, da bi znova uzrl kaj podobno odurnega, vrgel skozi okno.

Najslabšemu švabskemu režiserju Uweju Bollu se seveda ne kanim opravičiti za *nič*, kar sem o njem zapisal v do njegove persone non grate upravičeno žaljivem članku "Uwe, nehi!!!" v Jokerju 145. Še vedno mislim, da je takoj po rojstvu krepko padel na glavo, da je za pridobitev akademskega naslova molil nago rit v luft in da s svojimi celuloidnimi kosi dreka rulj utrjuje v prepričanju, da so igre za kretene. Mu pa priznam, da ve, kako s čim manj dela dobiti kar največ evrov. Ne da je zato car, ampak ve. Izkorišča namreč nemško davčno zakonodajo, ki omogoča, da zaslužiš s slabimi filmi.



Uwe je preroško upodobil efekt, ki ga imajo njegovi filmi na gledalčev uč.

Kako že? Hja, zakon pravi, da morajo Nemci, ki vlagajo v filme, davek plačati le na dobiček od njih, medtem ko lahko ves vložek, izgubo in obresti odpišejo. Ne bom se delal pametnega, da zastopim, kako to funkcionira, ker mi niti pod razno ni jasno, kako lahko Uwejeva firma Boll KG pušne devet milijonov dolarjev z The House of the Dead in 26.000.000 $ z Alone in the Dark, a ima še vedno na lagru Far Cry, In the Name of the King, Postal ter Fear Effect. (Za podrobnejšo razlago preverite Uweja na Wikipediji ter članek, ki pojasnjuje, kako je Paramount s Tomb Raiderjem zaslužil, še preden ga je začel vrteti: *www.slate.com/id/2117-309*). Ampak zamisel deluje in vsled zakonodaje – ki so jo januarja letos spremenili, a očividno ne dovolj – moramo trpeti ob katastrofalnih inačicah za bakšiš odkupljenih špilavnih licenc. Situacija bi bilo vsaj delno simpatična, če bi bil Uwe tako kot legenda Ed Wood nesposoben režiser, zaljubljen v filme. Toda fićfirič je umazan poslovnež, ki izdajalsko čepi za kamero in se je lotil masakrirati igrarske licence, ker so poceni ter založnike boli kurac, kaj se z njimi dogaja, ko jih prodajo. Še dobro, da ima Hideo Kodžima možgane in je Uweja poslal v tri krasne, ko je slišal, da se interesira za Metal Gear Solid. Kdo ve, kaj bi bolni zelježer naredil iz tako krasne igre, če ima težave že z debilijami, kot sta Hiša mrtvih ter Bloodrayne?



Dež krvi iz naših oči

Dejansko mislim, da je skupna ocena Bloodrayne 2,2 na Imdbju krivična. Film si gotovo zasluži 2,5, če ne kar vrtoglavih 2,7, saj JE boljši od Alone in the Dark. Uweju je kamero dejansko uspelo usmeriti v smer igralcev in pri montaži ustvariti parsekundni vtis koherence. Ne vem pa, če bo s tem zadovoljen kdorkoli, ki je star več kot tli leta in je že videl kaj bolj naprednega od Frančka na kmetiji. Štorija se plete okrog pol vampirke, pol ljudakinje Rayne, ki se trudi krepati vrhovnega krvosesa. Glede Kristanne Loken (T-X iz Terminatorja 3) v naslovni vlogi je moč reči le eno: punca ima srečo, da ni videti napačna, drugače ne bi dobila niti službe čistilke kozlanja po žurih drugorazrednih hollywoodskih igralcev. V T3 je šlo, ker je bila tiho in je morala le hoditi, za ostalo so poskrbeli specialni efekti. Tu pa razpade na prafaktorje. V igralskem smislu bolj navduši tetrapak mleka, s katerim sem si med pisanjem naredil čokolino.
Kristanna je fotomodel, a bolj zanimivo je, kako se v karikature samih sebe pod Bollovim vodstvom prelevijo sicer kvalitetni igralci. Michael Madsen se premika kot robot in je slišati, kot bi bral zgodbice v tretjem razredu osnovne šole; zdolgočasena Michelle Rodriguez se v srednjeveških oblačilih počuti udobno

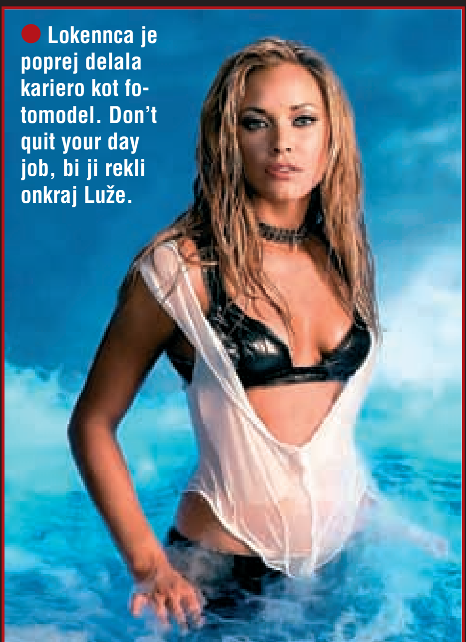


Ta prizor je nastal po premieri Bloodrayna, ko se je folk priopotekel iz dvorane in po dveurnem trpljenju naposled hvaležno poginil.

kot v železni devici; medtem ko režiserju uspe izničiti vso karizmo oskarjevca Bena Kingsleyja, ki je zreduciran na sedenje na prestolu ter bolščanje predse. Nasploh je znak vampirja v tem filmu, da širi oči, kot bi zrl v buteljko še tople človeške žilnice, ter obvlada smrt med gejzirskimi brizgljaji litrov rdečine. Kar je čudežna sposobnost vseh bitij, saj je Uwe preizkusil špil in videl, da Majesco ni štedil s škrlatno tekočino. Ja, potem pa tudi on ne bo! Kaj bi pa fani rekli! Hm, Uwe, ampak a ne misliš, da bo tistih triinštirideset resničnih oboževalcev čudno gledalo ob dejstvu, da se špil odvija v relativni sedanjosti, medtem ko je film srednjeveška D&Djevska fantazija z meči, konji & coprnijo? Ma nima veze, itak so se jim mozgi posušili, ker igrajo igrice!

Ampak v redu, si rečeš, tole buljim zaradi akcije. Ta pa seka, rajt? Rajt? Prosim, Sneti, reci, da vsaj malo seka? Ne, dragi čitavec ino ljuba čita, akcija NE seka. Ajde, lahko bi, če bi Lokenca znala premikati svoja OČITNO PLEHASTA meča, ne da bi pri tem zgledala, kot da si bo prerezala kite na nogi. Ali če bi bila občasno vzravnana, ne da je stalno puklasta. Ali če bi v karkoli dala vsaj trohico občutka moči, ne da se ti zdi, da je narejena iz margarine in da zmaguje edino zato, ker vsi drugi vezejo gobeline. Zna pa punca stokati, med drugim v mnjeh-joške kazajoči fuk sceni, ki je za 9,7 % bolj smiselna in strastna kot tista v AitD. Pozornost je nenehno na špricajoči krvi (ki je videti sumljivo podobna razredčeni jagodni marmeladi) in nazornih prizorih odbijanja glav, rezil v očeh, luknjanja želodcev in podobnih poslastic, da so devetletniki impresionirani. Je pa vse to videti tako patetično in je posneto tako ravbarsko, da se ti zdi, da je matrica končno odstopila od realnosti. Ker pač SMO vzeli modro tabletko, če obstaja človek, ki zmore snemati tako slabo in s tem zasluži. Tu imamo namreč film, ob katerem so Aeon Flux, Resident Evil: Apocalypse, Van Helsing in Blade: Trinity videti kot umetniška dela ter ki se lahko po gnusavosti meri samo z Bollovimi preteklimi izdelki. Če bi se mi v zevajočo rano na stegnu naselile kolonije črvov, ščurkov, deževnikov, rakovic, mesojedih rastlin in plemenite plesni, s čimer bi se potem hranil gobav pritlikavec, ki bi mi zraven pohotno naskakoval koleno, bi to še vedno raje gledal kot Bloodrayne.

Če je kaj pravice na tem svetu, ta eskcrement nikdar ne prispe v naše kinematrografe. Najdete ga v najbolj usranih kotičkih devedetek.



Lokennca je poprej delala kariero kot fotomodel. Don't quit your day job, bi ji rekli onkraj Luže.

06. 06. 06

»Kajem ob desos el, garv en, kasv ob tsorp kajor ad, nangerp ob atevs zi riperp, idoh ecnos redok ad, nad takačod eneperh ik, idoran isv jan eviž,« je med mračnimi stenami kletne sobice, ki jo je osvetljevala zanikrna cenena sveča iz bližnje veleblagovnice, odmeval glas. Okoliščinam primerno se je trudil biti globok in zlovešč, a mu je to uspevalo ravno toliko kot mutirajočemu najstniku. Najbrž zato, ker je dejansko pripadal mutirajočemu najstniku.

»Ustavi konje,« se je vmešal drug glas z značilnostmi primerljivimi s prvim. »Si prepričan, da je tole očenaš, prebran nazaj? Meni se zdi, da bi se moral začeti z 'nema'.«

»Hja, no ... mmmhmmm ... veš ... mnja ... « se je začel izmotavati prvi, » ... prav imaš. Doma nisem našel Biblije, pa sem s police vzel najdebelejšo knjigo.«

»In to je?« je rahlo nestrpno zanimalo drugega.

»Prešernove Poezije,« je poklapano priznal prvi.

»Ja super, Aleš. Res genialno. Car si. Sam se tega ne bi nikoli domislil,« je drugi, čigar ime bomo izvedeli šele v naslednji Aleševi repliki, kar nekam preveč širokogrudno začel razmetavati sarkazem po že tako nastlani sobi.

»Oprosti no, Nejc,« je zatarnal Aleš. »Saj veš, da nam slovarca stalno ponavlja, da so njegove poezije biblija našega slovstva. Nič slabega nisem mislil.«

»Biblija našega slovstva,« se je v odgovor zapačil Nejc. »In kako misliš z njo priklicati satana? Na to pa nisi pomisli –«

Glas mu je zamrl, ko se je pred njima iz niča izoblikovala bleda prozorna postava v opravi iz prve polovice devetnajstega stoletja. Preplašeno sta se stisnila skupaj in zadrgetala. Po hrbtu jima je gomazel hladen srh, novoprišlek pa ju je premeril od nog do glave in z votlim glasom dejal: »Prizvala sta me. Žal sem v skrajni naglici, a se bom vseeno toliko pomudil in vama izpolnil željo. Kakšne čevlje bi rada?«

* * *

Nad obzorjem se je začenjalo svitati, toda oblake je uspevalo predreti le najbolj vztrajnim sončnim žarkom, tako da je na jasici sredi hrastovega gozda še vedno kraljeval somrak. Temne postave v temnih kutah s temnimi kapucami na glavah so se na temnem travniku pripravljale k temačnim stvarem, ki pa bodo, če jim bodo uspele, v zgodbo vnesle vsaj nekaj barvne raznolikosti. Resda le ene barve, a učeni možje pravijo, da zna rdeča ob dobrem kontrastu poživiti vsako kompozicijo, v kateri se znajde.

Med drevesi je zaukal skovir in nad oglavnicami mož je zaokrožil vran, ki je zavreščal tako predvidljivo predirljivo, da bi vsakemu poštenemu bogaboječnežu pognal srce v dir, mravljince po hrbtu in strah v kosti. A ti možje niso bili ničkaj bogaboječi. Še zdaleč ne. Glasno so se upali postavljati, da so najpredrznejša svojat daleč naokoli. Hudičeva semena so jim pravili. Petek in svetek so glasno kvantali, se odevali v raztrgane črne cape in verige, da se je neomadeževana deca stiskala materam ob krilo, ko jo je ugledala na ulici, in si vsevdilj vrteli oglušujoč hrup, ki so mu pravili glasba, dasiravno je bil blagozvočnim harmonijam, ki so jih vkup zložili skladateljski umi žal že minulih dob, podoben le v tem, da so ga izdajali na takistih nosilcih zvoka kakor mojstrska blagoglasja. Morebiti sem res kanček starokopiten (vendar ne nečimrn. Če bi bil, bi se tukaj drznil potrepljati po ramah za tako spretno vpeto in le pretanjenemu umu opazno nanosnico na prvo prigodo.), a sam bi raje kot ta njihov hrušč poslušal, kako dajejo mačka iz kože. In če gre verjeti govoricam, ki so se širile po mestu, so Hudičeva semena na grbi imela tudi to pregreho, akoravno so jo sami odločno zanikala.

Pozornemu opazovalcu bi se ta trenutek najbrž posvetilo, da imajo tudi tokrat nakano storiti to. Vsaj sodeč po ostrem rezilu, ki se je v poslednjih žarkih mesečine zasvetlikal enemu od njih v rokah, in mačku, ki ga je v naročju držal nekdo drug. A bi se motil. Maček je bil namreč njihov ljubljenček. Star, črnodlak, z razcefranim levim uhljem in brazgotino, ki se mu je raztezala prek razlitega desnega očesa ter smrčka, se je nekega dne priklatil v njihovo bližino in zlodejevci so ga posvojili. Res pa je, da je bil nož izvlečen na plano z namero. Ta namera je bila plastična kantica, polna rdeče tekočine, najbrž krvi, ki so jo spuščali mačkom med odiranjem kože. Skupaj z nož vihtečim se je postavil na sredo čistine, kamor so preostali štirje zlobci tačas z živim apnom zarisali znak, ki ga bolj posvečeni bralci najbrž poznajo s platnic knjig z uroki. Jeklo je zapelo svojo žalostniko in zarezalo v pokrov. Iz zevajoče rane v snežnobeli plastiki se je klokotaje ulila rdečina, s katero so brezsrčneži v sredo pentagrama zarisali znake, ki jih prej omenjeni bralci poznajo iz notranjosti knjig z uroki.

Po tem zlonosnem obredu je sedmerica sklenila krog in uprla pogled v tla. Ko so tako stali kake pol ure in se ni zgodilo prav nič, so se začeli nelagodno spogledovati, a spregovorili niso. V molku so tako čakali še nadaljne tričetrt ure, ko je vsaj enemu vse skupaj jelo presedati. Pogledal je na uro, se zdrznil, stopil iz kroga in zarobantil.

»Kurac pa satan pa njegov prihod pa ko jebe šolo pa skupaj bomo zavladali svetu! Kje ga imate? Grem. Čez eno uro popravljam matematiko. Če fašem popravca, bom imel celo poletje hausarest.«

* * *

<L00ci4> kok je cagar?
* tr003v1l pogleda na uro
<tr003v1l> 06:03:52
<tr003v1l> se dve minute
* DVD has joined #satan.is.my.dead
<DVD> a bi ga kera v usta?
* DVD was kicked by L00ci4 (no reason)
< m4ns0nk4> spemerji eni
<L00ci4> a ste redi?
* s4t4nchy prikima
<Dva_QCK> jep
<[WinAmp]> aha
<L00ci4> gremo
<L00ci4> /\/\
<L00ci4> < >
<L00ci4> \/
<s4t4nchy> satan ftw
<Dva_\CK> \,,/
<tr003v1l> đ)3Đ/1đ_ ownz j00
<tr003v1l> ...
<m4ns0nk4> nc ni blo an
<L00ci4> noup
<Dva_QCK> :((((
<tr003v1l> mah krneki
<tr003v1l> grem jest *
<TehGvant> pwned imo

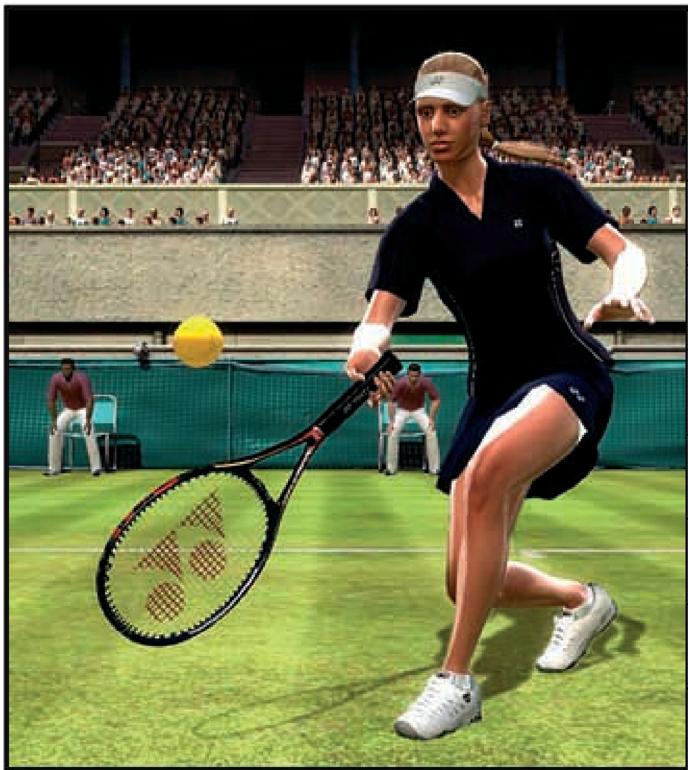
* * *

aaaAAAADRIINGDRIINGDRINDRIIINGDNGDNGDNG-DROOOONGDROOOONGDRIIIINGDRIIIING-DROOOOOOOŠPLJOC

Kosmata rdeča dlan, ki se je dičila z ostrimi črnimi kremplji, je lopnila drobno modro kreaturo z motoristično čelado in zamegljenimi dimljami, da je nadležno oné le še šibko zacvililo ter obmolknilo. Dlan se je skupaj z roko, na katero je bila nataknjena, in njeno dvojčico na drugi strani trupa pretegnila, iz ust malo više pa je med nagnitimi čekani zehaje zavel ostuden zadah po trohnobi.

»Samo še pet minutk,« je matasto zagrčal lastnik ust in si zaspano pogladil rogova, ki sta mu poganjala iz glave. Cmokaje se je prekobalil na bok in se potopil nazaj v peklenske sanje.

Stric Bedanc



avtor ALEKSANDAR SUJDOVIĆ | LASTNIK MANJŠEGA PSA | MORSKA OBALA S KOPALIŠČI | PREBIVALEC KRAJA ONEK | CIRIL TAVČAR | VZHOD (ANG.) | ŠPORTNICA, KI SKAČE | TEMELJ | AVSTRIJ. PESNIK RILKE

ENOTA RAČUNALNIKA

STAVČNA SKLADNJA

SLIKAR ŠUBIC | SANKE

PREBIVALEC ČIČARIJE | KRAJ NA PAŠMANU | FR. PISEC (GERARD)

ANGLEŠKI GLEDAL. IGRALEC (EDMUND) | RIMSKI POZDRAV

FOTOGRAF HODALIĆ | RIMSKI HIŠNI BOG | IRSKA (IZVIRNO)

RADIJ | PREGOVOR | MALI OGLASI | STROKOVNJAK ZA NOETIKO | OPIS, ORIS

ANČKA | RT NA SREDOZEM. OBALI ŠPANIJE | OPORIŠČE NATA V ITALIJI | MITNIČAR

risba KIH | TIPKE ZA LEVO, DESNO, GOR, DOL | RAZDELEK DISKA | KORALNI OTOK | VRELEC V ROGAŠKI SLATINI | TRGOVEC Z BLAGOM | KRANJ | ▽ | ▽ | OZIROMA | JAPONSKA OBLIKA BUDIZMA

DIABETES

HITRO VODNO PLOVILO | TRST | GRŠKA ČRKA | ANGLEŠKI GROF

ZBOROVODJA KUNEJ | LETOVIŠKI KRAJ PRI OPATIJI | SLABOTNEŽ | KAR SE NASEJE

GOROVJE V BOLGARIJI | GERMANIJ | SLOVENSKI FILOZOF (VOJAN) | ST. IME JEZERA MALAVI V AFRIKI | KARLOVAC | MOŠKI, KI ŽIVI SAM

NIKOLAJ ČERNIŠEVSKI | ČEBELJI SAMEC | STENA V SKEDNJU | ANTON TROST | TURISTIČNI KRAJ JUŽNO OD UMAGA | RUDI SKOČIR | OČE | NAŠ MEJNI PREHOD S HRVAŠKO | STAR GERMAN

BISTVO V SHOLASTIKI | ULICA | SLOVENSKI JAZZ GLASBENIK (ANDREJ) | DEBELEJŠA KLOBASA | LANTAN

PESNIK VIDMAR | CINKOVA SVETLICA | SREBRO | TONOVSKI NAČIN | MORSKE RIBE

TIP AVTA FIAT | ČUD, NARAVA | VPREŽNA ŽIVAL | NAROBNEŽ | POJAV NA VODI

VELIKA VODNA PTICA | EVICA | ŠIBENIK | DEL KEMIČNE PRVINE | KONEC POLOTOKA

GRŠKA ČRKA | TO JE MALTA ALI CIPER | PESNICA NOVY

SOVJETSKI FILMSKI REŽISER (NIKOLAJ) | PAPEŠKA PALAČA V RIMU

Pravilno geslo prejšnje kražke je bilo seveda LAMBORGHINI COUNTACH. Ste se kar izkazali v poznavanju avtomobilskih legend. Pošljite nam iz slike izhajajoči geselj, napisan od vas na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Matej Kovačič iz Črne (Galactic Civilizations II),
Mario Nonkovič iz Ljutomera (Ubersoldier),
Matjaž Jeruc iz Dupelj (Harry Potter 4).

Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.



Vse bolj pisani in razbohoteni zabavnjaško-šopingirni kompleks na vzhodnem obrobju Ljubljane je od nedavnega dičnejši za novodobno kino čumnato, zvano xpand, kjer od vsepovsod navaljujoči dražljaji poleg mrežnice in bobničev žgečkajo tudi vohala in tipala gledalcev (ali je nemara primerneje reči čutilcev?). Za polno izkušnjo je treba greti eno od vipovskih, z vsemi modalnostmi oboroženih muvajočih stolic, ki pod ultravijolično lampo žmohtno bleščeč se gnezdijo spodaj sredi dvorane. Vsekakor vredno pozornosti, četudi ste obiske kinodvoran vsled nevzgojenih sobuljilcev in polurnega bloka oglasov v obupu povsem odpisali. Z nekolikanj mozgljanja ob pričujočem kolokviju lahko noviteto izkusite povsem zastonj, saj bomo raztalali trideset vstopnic, ki jih časti Kolosej. Geselj naškrabajte na reviji priloženi namenski kos kartona in nam ga dostavite do petega julija.

Adidasove nagrade dobijo:
Janja Ozmec iz Velike nedelje (žoga), Jure Šikonja iz Metlike (žoga), Andrej Rustja iz Idrije (majica), Rok Poklukar iz Bleda, Gregor Barbo iz Kozine, Žiga Klančišar iz Zagorja, Aleš Košir iz Kamnika, Sabina Eržen iz Škofje loke, Miro Pandža iz Ljubljane in Moamer Čosić iz Ajdovščine (obeski).
Rešitev je bila ROONEY.

1. Katere porednosti ponoreli fotelji (še) ne uganjajo?
d) ritanje
s) šlatanje
ž) pršenje
r) blagi elektrošoki

2. S seznama telesnih neprilik izberi tisto, ki ni povezana z ogledom učinkovno ojačanega filma.
o) slabost
a) zobobol
l) epileptični napad
f) glavobol

2. Medtem ko polarizacijski špegli v kinih skrbijo za moderne stereoskopske učinke, njihovi sončni bratje počno naslednje:
z) filtrirajo odbito, bleščavo svetlobo
u) z leti samodejno prilagajajo dioptrijo
l) navidezno spremenijo barvo šarenic
u) omogočijo videnje infrardeče svetlobe

3. Povsem brez naočnikov je moč tretjo dimenzijo in še kaj več izvleči iz naslednjih podob, razen:
b) stereogramov
š) avtogramov
k) avtostereogramov
g) hologramov

4. Edwards Technologies, ameriški partner Koloseja pri blagovni znamki xpand, je sodeloval tudi pri atrakcijah:
s) Minimundus
a) Gardaland
e) Disneyland
i) Legoland

5. Katera po vrsti je xpandova ljubljanska dvorana?
i) četrta
r) prva
m) deseta
l) šestindvajseta

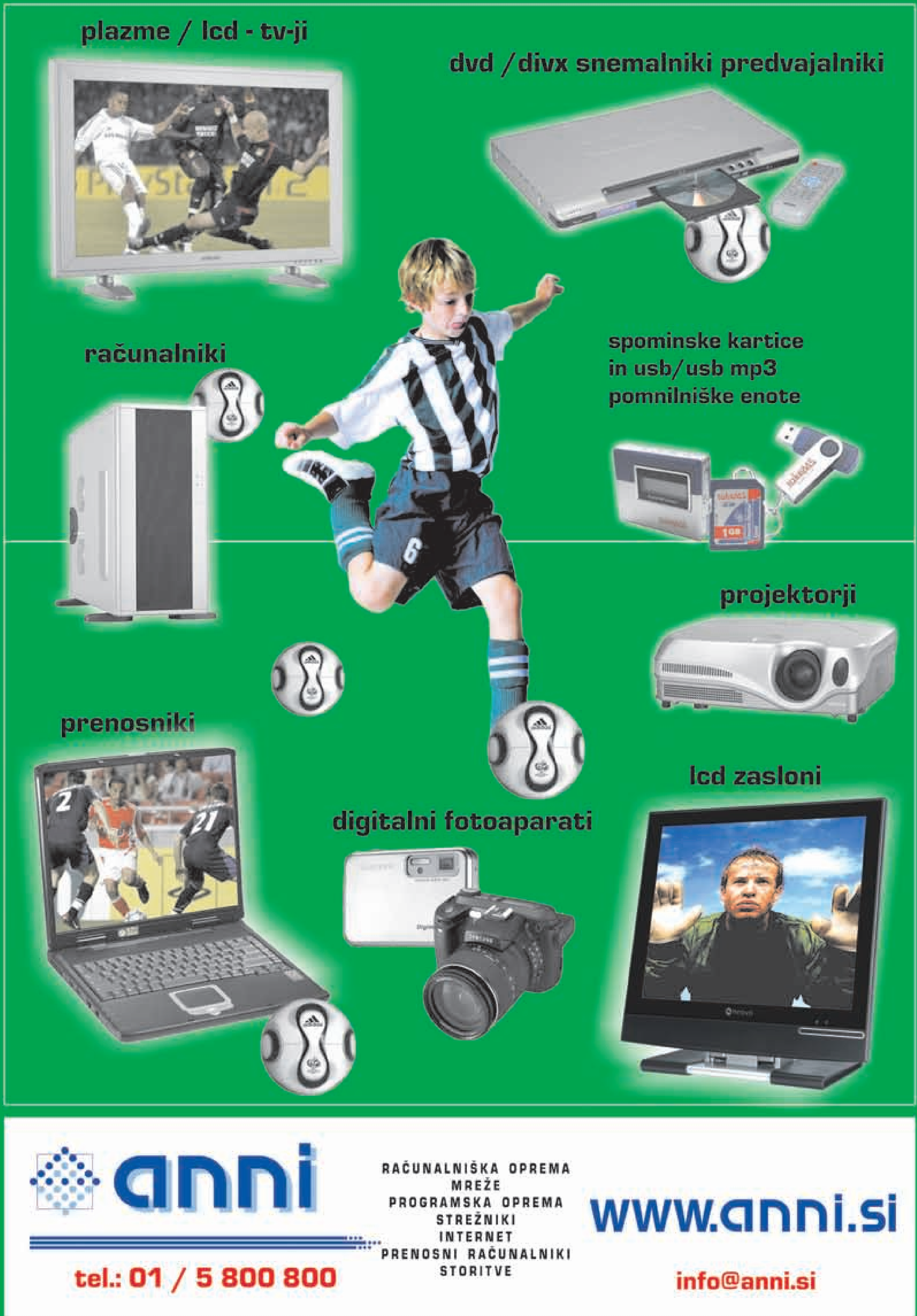


Gejspodar Prstanov

Januarja 2003 sta v naše kinematografe prišla mnogo pričakovana Stolpa in drugemu delu neponovljive filmske trilogije smo kajpakda posvetili več kot le obrobno pozornost, na kar je namigovala že gospodarjevska naslovka. Oziroma dve njih, saj smo za zbiralce izdali dvoje naslovnic, eno s Sarumanom in drugo s Frodom. Velečlanek in filmski poster sta bila pričakovana, veliko prahu pa so dvignili kolumni z zgornjim naslovom (stranka, članek 709). V njih je deviantni avtor, katerega polihomična videnja ne odražajo nujno mnenja uredništva, razkril kagejdoskop homoerotičnih gospodarjevskih elementov, kot so falična podoba Ajzengarta, navihan korenček, na katerega se napiči eden od kosmatonožcev, in nenazadnje očitno ritopični odnos med Samovim in Frodovo.

A pri marsikom je bil takrat Gospodar Prstanov v senci – v senci nič manj spektakularnega izdelka sedme umetnosti, prvega in edinega slovenskega kungfu filma Chi gui mi. Vkup ga je dala proslavljena multimedijska in multikulturna skupina Grejpfrut, ki je Jokerju prijateljska, zato smo imeli dotični filem (kot poprej njihovo Nesrečo enega kmeta) oni mesec na natlačenki. Vsekakor dobra priložnost, da si dotično remek delo ponovno ogledate.
Pred polčetrtim letom je bilo okoli domačega kina še veliko nejasnosti, zato smo v ta namen spisali zajeten odgovarjalnik. A kljub temu, da smo premnogokrat odgovorili in razložili vse vije-vaje okoli DVDja ter pripadajočih tehnologij, še vedno dobimo vsak mesec pitalice, kje za vraga je na naši plošči film in zakaj ne dela v Windows Media Playerju. Druga zanimivost okoli videa je bil testis prve dnevnesobne komponente, ki je znala rokovati s kodekom divx. Na žalost je bila prva lastovka kruljava in daleč od uporabniških zmožnosti današnjih sukalnikov. Prav tako pionirsko smo tedaj predstavili tablične PCje – tanke notesnike z vrtljivim, na dotik občutljivim zaslonom, na katerega je možno kracati kot na list papirja. Čeprav je taka zasnova smela, se kot kaže ni prijela, saj jih ni več videti.
Še vedno vredni prečita v Jokerju 114 (in zato na ogled v naši spletni ropotarnici) so uvodnjak na temo izbiranja slovenske zastave, železninski nasveti za domačinsko sestavljanje računala in raport z obiska slovenske tovarne praznih ploščkov. Slednja je sicer vmes že zagrizla v prah, vendar je postopek standarden. Takrat smo začeli tudi s slavno linijo Jokerjevih zapisljivih medijev, tako imenovanih syrotk, s katerimi pa smo leto dni kasneje zavoljo neresnih partnerjev prenehali. Dandanes je neposneta, po možnosti zapakirana syrotka zbirateljski artefakt.
Igrovje tedanje? Masovno vesoljsko letavščino Earth & Beyond smo opisali (ki je, mimogrede, propadla kot večina EAjevih podobnih iger, recimo The Sims Online in Motor City Online), pa Silent Hill 2 (71) in Ratchet & Clank za PS2 (91). Vse ostalo je bil bodisi ščiš, bodisi nezapomnljiv apn. Vseeno pa se velja spomniti popisa najiger predhodnega leta. Za fatalne naslove dvatisočdrugega smo izbrali Warcraft 3, Neverwinter Nights, Mafia, Jedi Outcast ter GT Racing 2002. In sonce je zašlo za drugim največjim kosom sireka v vesolju ...


RAZOČARAN SEM.
RAZOČARAN SEM NAD SVETOM IN ŽIVLJENJEM.
UBIL BI SE, AMPAK SE BOJIM, DA BI PREVEČ BOLELO. ZATEGADELJ SE BOM RAJE SKRIL V TA GRM IN SE NIKOLI VEČ PRIKAZAL.
ALI JE TO MOGOČE? ALI JE NEZNANČEVA BOLEČINA ZARES DOVOLJ VELIKA, DA BO V GRMU OSTAL ZA VEDNO?
MORDA NE! ZAKAJTI V VIŠJEENERGIJSKIH VIBRACIJAH KOZMOSA BIVAJOČE SUPERIORNO ENODIMENZIONALNO BITJE FLJ JE ZAČUTILO RESNOST POLOŽAJA IN SE, NEZNANCU NA POMOČ PRISKOČIVŠI, V TRENUTKU TELEPORTIRALO OB GRM, OD ZDAJ NAPREJ POZNAN KOT „GRM USODE."
PRIDI VEN IN NE POČNI NAM TEGA.
POBERI SE, S CVIRNI SE NE POGOVARJAM.
P.B. 2006
IN TAKO JE NEZNANEC OSTAL V GRMU, ENODIMENZIONALNO BITJE FLJ PA JE ZA TISOČ KOZMIČNIH CIKLOV PREŠLO V SVOJE ZVITO STANJE.


plazme / lcd - tv-ji
dvd /divx snemalniki predvajalniki
računalniki
spominske kartice
in usb/usb mp3
pomnilniške enote
projektorji
prenosniki
lcd zasloni
digitalni fotoaparati
anni
RAČUNALNIŠKA OPREMA
MREŽE
PROGRAMSKA OPREMA
STREŽNIKI
INTERNET
PRENOSNI RAČUNALNIKI
STORITVE
www.anni.si
tel.: 01 / 5 800 800
info@anni.si


Joker
STREET FIGHTER
ALPHA
ANTHOLOGY
CAPCOM